TOP GAMES



Брой 0
Година I
Цена:
2990 лв.

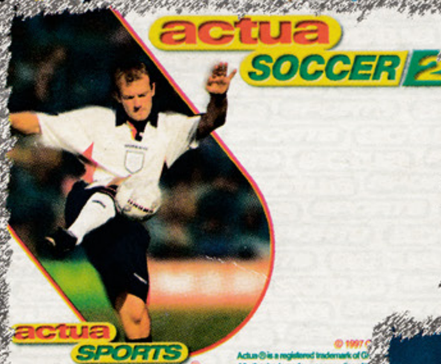
ГОРЕЩА ИНФОРМАЦИЯ ОТ СВЕТА НА КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ

QUAKE 2
10/10

BLADE RUNNER
QUAKE 2
ACTUA SOCCER 2
STAR TREK
I-WAR
SUBCULTURE

MACINTOSH * AMIGA * IBM PC * SOFTWARE * HARDWARE * CONSOLES * TV GAMES










000000000000


TOP GAMES
OOPS!
ODDWORLD INHABITANTS
ODDWORLD
ABE'S ODDYSEE

Здравейте, български геймъри!

Добре дошли в света на виртуалната реалност. Казваме здрасти на всички вас, компютърни играчи, запалянковци, маниаци и бъдещи фенове на списанието. То е ваше. Чувствайте го като свое и то ще ви открива тайни от един загадъчен свят, откъдето човек не иска да излезе, щом веднъж е попаднал в него. Виртуалният свят е чудо на XX век, създадено от човешкия мозък, а за него граници няма. Пътуването във времето, телепортирането в пространството и много други наглед налудничави идеи вече не изглеждат толкова недостижими. Нещо повече, според мен тяхното осъществяване става все по-близко - човешката мисъл, най-бързото нещо на света, заедно със светкавичното развитие на новата виртуална действителност отмества далеч напред границите на невъзможното.

Идеята за TOP GAMES се роди преди около година и екипът ни се зае с реализирането й. Преди това други наши колеги се изпробваха да издадат в България такова специализирано списание, но за съжаление не успяха. Тъй като сме убедени, че има нужда от подобно издание, ние решихме да опитаме наново и този път да го направим - с помощта на наши и чужди специалисти-геймъри.

Какви са бъдещите ни планове за ВАШЕТО списание TOP GAMES. Тъй като то трябва да бъде ВАШЕТО СПИСАНИЕ, ние ще разчитаме на вашите мнения, препоръки и писма за онова, което не ви харесва или ви харесва в него. Какви теми и рубрики искате да има, каква информация, какви игри предпочитате, какви тънкости за тях искате да разберете. Накратко казано, атакувайте ни с интерес! Разбирате защо, нали? За да удовлетворим вашите желания, първо трябва да ги знаем.

Списанието ще излиза всеки месец. Искаме да ви уверим, че във всеки следващ брой ще увеличаваме обема, обхвата и актуалността на информацията. Ще имате гарантирана информация за най-добрите игри, които са излезли или предстои да излязат на световните пазари, както и експертни оценки по десетобалната система и рецензии във връзка с тях. Това ще ви помогне да не губите време и пари за тъпи игри. Пак на страниците на списанието ще ви разкриваме секрети и трикове, които можете да използвате в игрите, както и как да излизате от някои затруднени ситуации в тях.

Между другото, смятаме да организираме томболи с много награди за най-добри геймъри, една от които ще е голямата награда в края на годината. Наградата за най-страстните фенове на списанието ще бъде голямата ни изненада, за която ще отворим дума в някой от следващите ни броеве.

А сега - първата ни малка изненада. Нашият екип подготвя до няколко месеца да издаде на български и CD ROM, в който ще има допълнителна информация за новостите в компютърния свят и Интернет, демо-игри от новите броеве на списанието, а също и много други полезни и приятни неща, подготвени специално за вас.

Засега това е всичко, за което се сещам, компютърни маниаци. Ще се срещнем пак в следващия брой, който ще е по-интересен и ще излезе по-скоро, отколкото предполагате.



Чао, целувам ви по хардуера!
Софтуерът е от мен!

Ваш GAME Маниак

MENU

ИЗДАТЕЛ:

"ДАрТ - София" ООД
Редакция:
адрес: София 1124
ул. Николай Ракитин 1, ет. 2

TOP GAMES

Описания и рецензии







NO EXIT ???

Стъпки и действия в трудни моменти



reNEWed

Разширения на стари игри



TV GAMES & CONSOLES

TV игри и конзоли



TOP SECRETS

Секрети, трикове, хитрини



ACTUA SOCCER 2

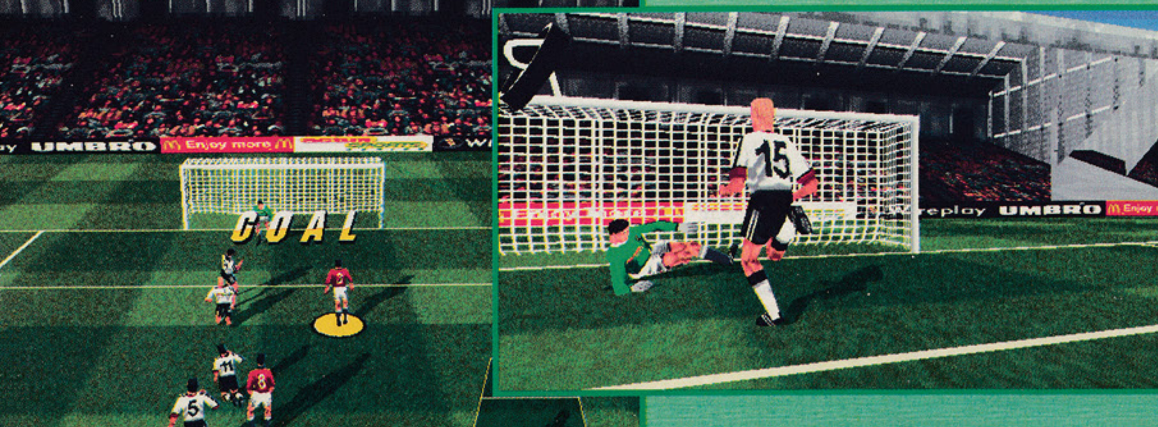
От месеци цял свят се възхищава на FIFA'98. Но лично аз съм разочарован - ако изключим чудесното графично оформление, не можах да изпитам достатъчно наслада от тази игра. Има, слава богу, голям напредък в сравнение с предишната версия. Напоследък обаче на пазара се вдига повече шум около на най-силния конкурент на хита на EA SPORTS, този на фирмата GREMLIN, която планира да покори света с

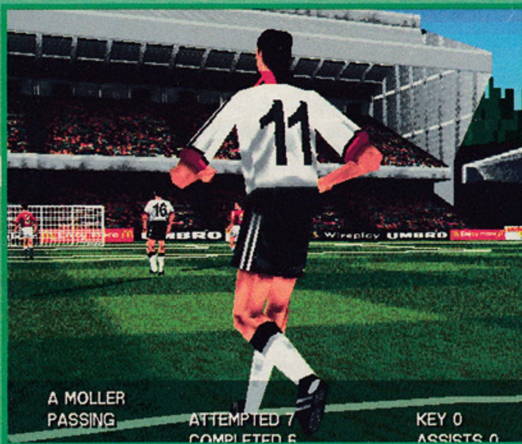


най-новия си продукт ACTUA SOCCER 2. ACTUA SOCCER се появи преди две години, точно когато и FIFA'96. Като за онези времена тя е със съвършена графика 3D, по-добра от тази на FIFA'96, но удоволствието от продукта не е много голямо. После, кой знае защо, фирмата GREMLIN пусна няколко пъти същата игра с леко променено заглавие, нови мачове и нови състави. Според мен това са второкласни продукти, само за измъкване на пари от джобовете на наивниците. Хубавото е, че старите методи вече са забравени - с широки крачки и голям шум нахлува ACTUA SOCCER 2, която се различава от предходниците си. **Играта** започва с ефектно intro, което, както това от FIFA'98, ще те размаже в креслото с размаха на изпълнението и съдържанието си. После тръгва основната игра, разделена на няколко стандартни режима. Честно казано, те хич не са по-различни от другите игри, само дето нямат нищо общо с действителността. Защо ли? В играта участват няколко десетки национални отбора от целия свят. Имената и съставите са истинските, което е очевиден плюс. Ако играта съдържа само национални състави, а след няколко месеца идва Световното първенство във Франция, естествено е разиграването да обхваща квалификациите или някой елитен турнир. За съжаление, не е така. Причината е проста. EA SPORTS е откупила изключителните права за употребата на названието Световно първенство, всички фирмени знаци от първенството и свързани с него, както и графичните символи на FIFA и UEFA. При такава ситуация конкурентните продукти са в по-лоша стартова позиция. Затова ACTUA SOCCER 2 е принудена да се спасява с нещо друго: за премиерата и рекламирането на играта е нает Алан Шиърър, чиито лице и име се появяват на всяка крачка. **Освен** стандартните разигравания възможни са и двубои между много играчи, които могат да се състезават по локална мрежа или Интернет. Струва си да се кажат и няколко думи за сценариите, които са общо 15. Този патент е използван за първи път от авторите на INERNATIONAL SUPERASTAR SOCCER PRO във версията на Nintendo'64. Той е в това, че се включваш в играта десетина минути преди завършването й. Задачата ти е да задържиш резултата или да вкараш два гола за 10 минути. Или: в 88-та минута на мача пазиш дузпа и губиш с 2:1 - трябва да спасиш дузпата, за 2 минути да вкараш гол и да стигнеш до продължение. В продължението трябва да вкараш гол, за да реализираш сценария. Пълна лудост! **В** Nintendo'64 сценариите се опират на истински случаи от днешната футболна история. В ACTUA 2 не е така, но и това крие голям резерв за печалба. Нещо повече, в областта на футболните игри на PC такова чудо още не е имало! На онези, които вече знаят тайните на играта, препоръчвам да се позабавляват с разглеждането на любимия си отбор, отделните играчи и стадиона.



Тук наистина можеш да спретнеш всичко: да създадеш съвсем нов отбор, да вкараш собствено име на отбор и нови имена на футболисти, да промениш външния вид на всеки играч, да избереш екипи. Втора целувка за изобретателните автори! **Голямата** бъркотия започва чак след свирката на съдията. Добре е преди това да определите тактиката, състава и разположението на терена. Според мен продуцентът е подходил към това небрежно и не го е развил задоволително. Но го разбирам, защото ACTUA SOCCER 2 трябва да развива ловкостта, да е близо до игралните автомати, с колкото се може по-малко забавяне, прекъсване и комбиниране - обратно на FIFA'98. **Когато** играчите се настанят в полетата си и мачът започне, оставаш очарован от свободата на движение. Само с 4 функционални клавиша може да се изпълни почти всяко разиграване. Под свобода на движението имам предвид плавността на провежданите двубои. Късите и дългите пасове се изпъл-





няват с такава прецизност и грация, че чак е приятно да се гледа. Направо се усеща! Сякаш си на стадиона. Това усещане се засилва от показването на мача с „много камери". Вижда се всичко, дори и най-сложните комбинации и финтове. Харесва ми и това, че с камерата, разположена зад вратата, както е в SENSIBLE SOCCER, с цифровата клавиатура могат да се правят приближавания и отдалечавания. Те създават впечатлението, че сякаш стоиш отгоре над стадиона или си зад вратата, сред фоторепортерите. Ако искаш още, можеш да въртиш панорамата по време на мача около собствената си ос, без играта да се забавя и за миг! Това става толкова плавно и естествено, че наблюдаващият отстрани има впечатление, че гледа мач по телевизията. *Самото* разиграване бих определил като връх на насладата, извлечена от PC през 1997-98 година. Което със сигурност не може да се каже за мудната и скучна FIFA'98! Категорично най-голямо значение за тази разлика има споменатото суперлесно управление. Друг коз е щурата бързина на действията. Понякога топката се мести от врата до врата толкова скоростно, че дори не се усещаш кога се е случило. Ортодоксалите, които изискват от играта пълен реализъм, ще сметнат това за недостатък. Аз обаче съм за динамиката, защото именно тя доставя на играчите по-голямо удоволствие. *Воденето* на топката тук е много по-просто, отколкото в другите игри. Трудно е да я загубиш. Проблеми се появяват, когато включиш турбото. Тогава внезапно се ускоряваш и изпускаш топката, което обикновено завършва с трудно ново овладяване на играта - очевиден уклон в посока на реализма. Забелязах, че най-добре е отработена играта в контраатака. При масирана атака на противника, ако му отнемеш топката в твоята половина, в състояние си с един къс или дълъг пас да задвижиш своя нападателя и той на скорост да влети в наказателното поле на противника. Нататък обаче всичко зависи от теб, защото вкарването на гол в тази игра е същинско изкуство. Вратарите пазят фантастично, хвърляйки се към топката като котки. Нищо чудно - щом като в играта царува motion captur, в който са ангажирани най-големите майстори от английското първенство начело с Алан Шиърър. А изключителните изпълнения на вратарите са нищо в сравнение със спиращите дъха финтове и шутове. С вкарването на гол идва поредната изненада - при повторението компютърът изписва траекторията на удара, времето, за което топката влиза във вратата, и разстоянието на изстрела. Признавам си, това не съм го очаквал. *Играта* нямаше да е толкова добра без звуковото и графично оформление от най-високо качество. В нея най-често звучи музиката, която си е най-подходяща. Силна страна на озвучаването са приятните и непосредствени коментари. Харесах ги повече от тези във FIFA'98 не защото са кой знае колко по-добри - просто усетих в тях свежа струя. Медал заслужават виковете и овациите на публиката след всяка ефектна комбинация. Зрителите лудеят, футболистите викат, топката свисти при силните удари. Точно, както трябва! *Най*-много ми се понрави обаче графиката! Отлично изглеждат футболистите, ако и да са направени от чисти, неизгладени вектори. Липсата на текстура изобщо не пречи. Тревата на игрището изглежда като истинска, трибуните са цветни. Когато играеш, чувстваш върху себе си тежестта на многобройната публика и на пространството. Спрямо целия стадион игрището изглежда като капка в морето, както е в действителност.





Разбира се, за пълно наслаждение от разкошната графика е необходим процесор 3Dfx, без който днес не работи добре никоя игра. Липсата му отнема поне 40% от удоволствието от играта поради ограничената цветна палитра, по-грозните текстури и по-лошата плавност на анимацията. Имайте предвид: играта въздейства много добре едва на Pentium 133! *За* тази игра може да се каже категорично едно: тук е най-добрият футбол за PC, издаден през 1997 г. Със сигурност тя не е върхът на мечтите и възможностите, но също толкова сигурно е по-добра от прехвалената FIFA'98. Благодарение на тази игра повярвах в PC. Съвършеното мултимедийно оформление върви ръка за ръка с качеството на удоволствието, което се доближава до това на конзолните и телевизионните игри. Ако мониторът ми имаше няколко инча повече, всеки би се излъгал, че играя на най-новата NAMCO или SEGA. Препоръчвам тази игра на всички футболни маниаци, които не са си купили още FIFA'98, защото наистина си струва да я имат. Още повече, че днес-утре може да се появи и напълно триизмерната SENSIBLE SOCCER!



Gremlin Interactive
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 8/10



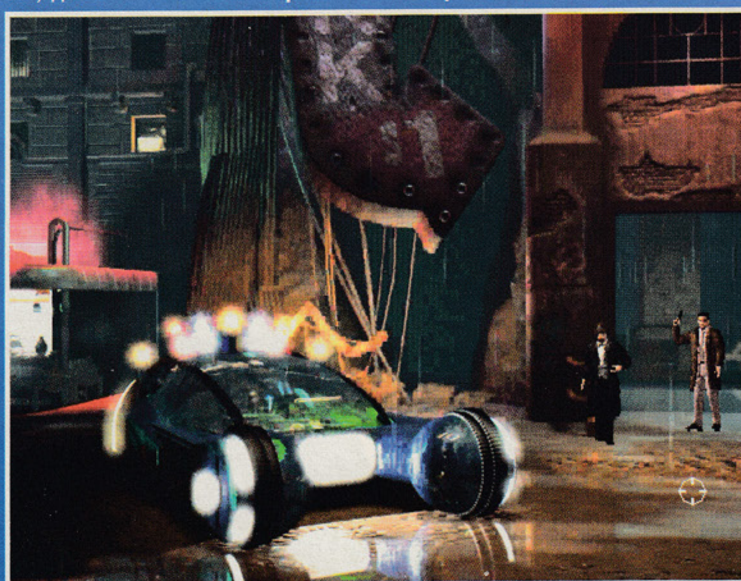
Очакваше се да сме в красив град на киберпънкари. Да има поне 70 персонажа с индивидуален характер и нагласа. Голям купон с футуристична техника; битки с андроиди; интригуващо разследване; графика в реално време; 140 локации. И какво дойде в действителност? *Мощен*, оглушителен и шашардисващ удар, след който нямаш друг избор освен да гълташ напитки с повечко кофеин и да играеш, да играеш, да играеш... Да забравиш близките, да изключиш телефона, да загасиш лампата и да дръпнеш пердетата. Да не говориш с никого и само да се сливаш с монитора. Или с Ray McCoy.

Велико!

Който е гледал и харесал филма „Blade Runner", сигурно ще откачи по играта, тъй като в нея има всичко, което осигури успеха на някога младите Харисън Форд и Рътгер Хауър. Дългото умуване за атмосферата на играта тук е излишно - то е за отделна статия. По-същественият факт е, че след часовете, прекарани с BLADE RUNNER в тъмната стая, нещо в нас може да превърти. А след още часове съвсем да се освободим от нашата гнусна земна телесна обвивка и, в тялото на McCoy и самотници като него, да кръстосваме улиците на Лос Анжелис. Заради такъв гейм си струва да се живее!

Историята

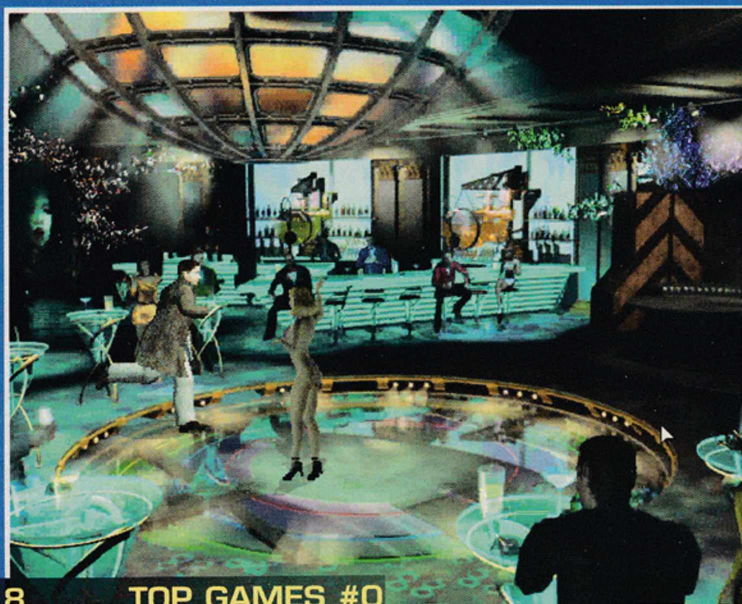
Чака се потоп от рецензии, описания и решения за BLADE RUNNER. Няма как - колкото и високо да е оценена тя, и тази игра ще сподели съдбата на стотици свои предшественички. В класическата рецензия има слово за филма, демонстрация колко хубаво се познават произведенията на Дик и дори портрет на Харисън Форд. После е ред на въведението в сюжета, опис на избрани нишки от него, концентриране към някои маловажни подробности и изричане на рисковани твърдения за въпросната игра. (И ние сме подобни гадове в следващите редове, а чрез рубриката ни „Заклещване" например можете да проверите как начинанията на McCoy са делово разчленени на първичните им елементи, а в ръката ви попада инструкция, водеща за ръчичка Ловеца на Андроиди право в целта). *BLADE RUNNER* не заслужава такава съдба. Тя е изключителна игра както заради подхода към темата, така и за сношенията й с едноименния филм отпреди 15 години. А и плюс самостоятелното си звучене, което въпреки всичко има. Не се случва често играта хем силно да е свързана с оригинала (или с предишната част), хем да е със собствен облик. При подобни взаимни връзки хората, които познават първоизточника, по-добре разбират събитията в играта, а новаците не страдат от липса на информация за предходните издания. Така стояха нещата с RIVEN, същото е и с BLADE RUNNER. Различна е само ситуацията с предшествениците - RIVEN беше предхождана от компютърната игра MYST, докато преди BLADE RUNNER имаше само филм! *Някои* хора, които са се възторгвали от тв-киното, сега могат да правят нещо, което не е достъпно за повечето кинаджии. Това ще рече: за десет, петнайсет, десетки часа и най-върлите



филмови фанатици ще се пренесат в свят на любим екранен екстаз.

Ловец на Андроиди

Ето някои конкретни неща. BLADE RUNNER създава усещане за изпипана и старателно изработена приключенска игра point'n click. Дейностите, които можем да извършваме, са малко. Концентрираме се, значи, към забавлението! На свой ред то се свежда до търсене на предмети, до провеждане на разговори (разпити), както и до по-особени и не съвсем авантюристични елементи. *Предметите*, които откриваме в процеса на своето следствие, се складират в нашия портативен компютър. Там те биват класифицирани в три категории. В първата се трупат предмети, свързани с местопрестъпленията (данни за заподозрените, открити следи...). Втората обема предмети, които имат отношение към заподозрените, т.е. цялата събрана до дадения момент информация за личността на заподозрения. Третата е за следите, на които попадаме - освен данните от предните две категории, тук се складират и събраните показания и информацията, несвързана с никое от водените разследвания, но влияеща съществено върху сюжета. Тези данни се получават чрез разговори с хората, чрез претърсване на местата, където се е случило нещо (обикновено сме извикани постфактум) и т. н. Интересното е, че макар да вземаме различни предмети, не можем да ги използваме. Това е една от малкото приключенски игри, в която изобщо няма нужда да оперираме с предметите. Брои се само тяхното откриване, после те стават безполезни. Самият факт на откриването им обаче има двояко значение: ако не направим това, може на не продължим сюжета; или ако не го направим, може да го стори друг BLADE RUNNER. Тъй като играем в реално време, ние влияем на поведението на другите ловци! Докопат ли те „нашия" андроид преди нас, на тях се падат наградата и славата за неговото пенсиониране. *Хрумването* да се създаде подобно съперничество с колегите по занаят е много добро. Понякога то помага да се преодолеят моментите, когато не знаем какво да правим, понеже другите Ловци, използвайки придобитата информация, обикновено я въвеждат в главния компютър. А въпросното обстоятелство



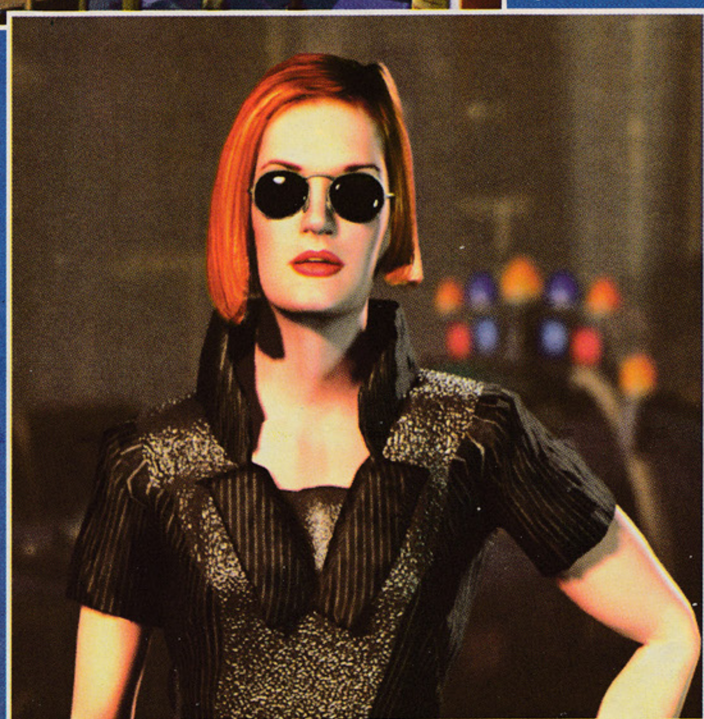


BLADE RUNNER

ни стига, за да посетим това приятно място и да обогатим своите данни с подробности, събрани от другите с пот на челото. За жалост, това означава също, че в даденото разследване нашите партньори имат предимство. И съответно - по-голям шанс да го завършат. Сред най-често срещаните източници на информация са снимките, направени на местопрестъплението. Във всеки магазин, във всяко жилище или сграда на Лос Анжелис е инсталирана камера, която регистрира събитията. Рано или късно при извършването на престъпление камерите биват потрошени, но все пак някой и друг кадър остава непокътнат. Именно тогава идва ред да използваме устройството EPSER. Това помагало за обработка на снимки, което се намира в дома на McCoy и в полицейския участък, е източник на безкрайно ценна информация за заподозрените и за различните улики, които могат да ни заведат по следите им. С включването на EPSER и въвеждането на снимките в неговата памет започва обработката. Тя е досадно занимание, но пък откриването на обнадеждаваща информация е много приятно. Избираме фрагмент от снимката, увеличаваме го и с филмовото „клик-клик-клик“ попадаме на избрания участък. Това може да е фигурата на престъпника, регистрационният номер на колата му, опаковка с храна от ресторанта и т.н. - с една дума, всичко. Но няма как да бъдем сигурни, че сме открили всички евентуални следи по дадената снимка, ако не я проучим милиметър по милиметър; просто тук няма съобщение: всички следи са открити. Понякога те са няколко, друг път - само една, но винаги има. И затова ще работим върху тях дълго време. Нещо, познато от филма, е тестът за емпатични реакции на Voigt-Kampff (съкратено V-K). Тази проверка се прави, когато подозираме някого и искаме да го разпитаме. За съжаление, никой не скача от радост, щом е принуден да се подложи на теста: бихме могли да го проверим, ако в отговор не започне да бяга или да стреля. Най-напред обаче калибрираме устройството, задавайки му три контролни задачи с натискане на съответния бутон върху кутията на машината. McCoy просто пита за професията, местоживеенето и такива ми ти работи. След калибрирането преминаваме към същинския тест. Освен показателя на отговорите (с два писеца: единият отчита отговорите на хората, другият - на репликантите), виждаме също близък план на окото на проверявания пациент, както и три бутона. Първото копче е за питания с малък емоционален заряд, второто - със среден и третото - с голям. Натискайки някой от бутоните, чуваме как McCoy задава въпроси. Те са разнообразни и тестът V-K никога не протича по един и същ начин. Ние не влияем на съдържанието на въпросите; те винаги се избират от определен пакет. Затова при разпита на различни типове McCoy словесно може да се повтаря, но проверяваните лица никога не дават еднакви отговори. Тестът е труден и налага непрекъснат баланс между запитванията. Прекалено лесните въпроси например биха могли да настроят заподозрения към безгрижност и негативност или непоносимо да го раздразнят. Затова всяко действащо лице изисква различен подход. Проверката трябва да докаже дали си имаме работа с човек или с андроид. Ако нещо сгафим и тестът приключи преди да получим резултат, никога вече няма да разберем дали съмнителният тип не е човек. Ловецът на Андроиди греши само веднъж. В играта постоянно се появяват елементи на битки. Но преди да стигнете до тях, не е зле да се изпробвате на полицейското стрелбище. Там ще потренирате рефлекса си, който със сигурност няма да е излишен при сблъсъците с моделите exus-6. Когато провеждате разпитите, не забравяйте съответната нагласа - McCoy има три нива за задаване на въпроси: той може да се държи от крайно учтиво до направо грубиянски. Резултатите от разпитите също ще бъдат съвсем различни.







Твърдо да!

Казвам го със сигурност. BLADE RUNNER отговоря на всички очаквания, което не е учудващо. Благодарение на няколко детайли (като необходимостта да се погрижиш за кучето или да легнеш да спиш) играта придобива реализъм и увлича още повече.

WESTWOOD/VIE

PC WIN'95

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 9/10

QUAKE 2



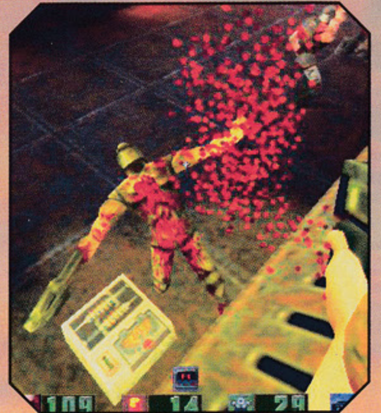
Можете и да не четете тази рецензия.

Достатъчно е да знаете, че ID SOFTWARE, авторите на QUAKE 2, отново подават на играчите продукт, който прави революция в бранша на компютърните развлечения и показва на всичките си конкуренти колко много още трябва да се учат. Без съмнение QUAKE 2 засега е най-голямата крачка към създаването на Съвършената игра. ***Какво*** е QUAKE знае всеки печен играч, затова без излишни въведения навлизаме в съдържанието. В QUAKE 2 ни чакат 39 натъпкани с чуждоземни същества нива, а накрая - и могъщият им бос. Мултиплейърът е прекрасен. Има дори intro (макар и простичко), от което се разбира как голямото плешиво приятелче, чиито действия ще трябва да управляваме, се е озовало на непознато място на далечна планета. Задачата му е да се измъкне от този задник на географията и да унищожи където какъвто неприятел срещне на пътя си. Така че...



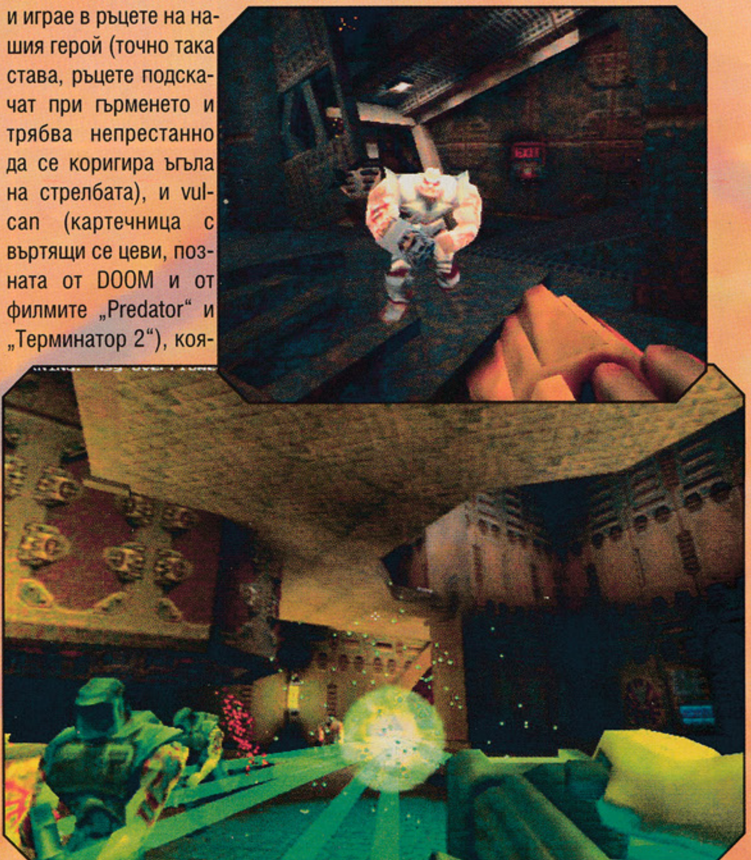
На работа!

Това е sequel, който доказва, че продължението на една добра игра не се състои само от нови нива. Освен невероятните, създадени от истински професионалисти нива, в QUAKE 2 има още куп съвършено новаторски решения, които всеки трябва сам да открие при навлизането в създадения от strogg-ите лабиринт. Играе се почти както в QUAKE - в края на краищата това е sequel. Което е добре, защото май няма да се намери геймър със забележки към управлението, пространствената ориентация или специфичното настроение, създадени в QUAKE. ***Започва*** съдният ден за strogg-ите - извънземни, в чиято база лекомислено е ударил кораба си нашият лишен от окосмяване герой. Компютърът на Плешивия непрекъснато го информира за новите задачи, които го чакат. При това всички мисии са свързани в логична последователност: трябва, да речем, да се стигне до склад, да се намерят няколко енергийни елемента, после да се върнеш няколко нива назад в електроцентралата и да ги монтираш. Мощно игрово допълнение е раницата, която мъкне със себе си героят ни и която съдържа разни предмети. Значи, ако е взет костюм за гмуркане (quad damage), няма защо да се нахлузва веднага, а да се употреби в друг момент - когато трябва и като се натисне съответния клавиш. Нова възможност е да се навеждаш и да се криеш зад различни предмети, откъдето да стреляш по дебнещия те противник. Враговете са многотия: от човекоподобни караули, до кибердемони и летящи киберчерепи. Понякога те са крайно интелигентни и твърде смели. Избягват изстрелите. Подскачат или, повалени в локва кръв, гърмят предсмъртно. Умеят да се обединяват в групи и да обкръжават воина. Всеки точен изстрел по тях се вижда - струи кръв, белези от одрасквания, наранявания и разсичания и т.н. Ако и това ви е малко, целете краката на врага - реакцията на тялото му е различна от тази при попадение в главата. Ах, колко приятно е да разпарчалосваш неприятелите, когато разполагаш с така съвършен...



Арсенал!

QUAKE 2 е изцяло футуристична, така че оръжието също трябва да е кибернетично. Нашият воин започва с плазмен пистолет с неограничено количество боеприпаси (подобно на бензинова резачка или брадва). По-нататък може да се сдобие с два shotgun-а - вторият е наистина мощен, макар че дава голямо разсейване. Следващите оръжия са автоматични - автомат, приличащ на узи, който стреля бързо, но също със страхотно разсейване и играе в ръцете на нашия герой (точно така става, ръцете подскачат при гърменето и трябва непрестанно да се коригира ъгъла на стрелбата), и vulcan (картечница с въртящи се цеви, позната от DOOM и от филмите „Predator" и „Терминатор 2"), която приемам с отворени обятия. Оставени са и двете любими на играчите оръжия - гранатомет и сигнален пистолет, като им е даден съответния футуристичен вид. Накрая идват три вида енергетично оръжие: вместо популярната „spawary" има плазмен shotgun, чийто изстрел може да убие до дванайсет подредени един след друг противника (но е бавен и стреля единично); кибер-автомат, който натрапчиво ми прилича на пистолет за забиване на пирони, само че в нов, по-смъртоносен вариант; и унищожителя на всички времена FG-10K. Които са играли DOOM, сигурно помнят това могъщо оръжие - зареждащо се за 7 секунди чудо, което изплюва огромно кълбо енер-



гия, унищожаваща всичко в помещението. Завръщане към великия стил! Трябва да се знае, че смяната на оръжията става за по-дълго време отколкото в QUAKE, презареждането също. Vulcan се завърта за няколко секунди и за толкова спира след изстрелването на пълните-ля. Това въвежда един любопитен елемент на реализъм. Още повече го въвежда...

Необикновената графика!

Дизайнът на нивата е просто главозамайващ. Най-накрая някой е благоволил да забележи, че не е задължително fpp играта да върви само от тесни коридори с обща текстура на стената. QUAKE 2 се състои от свързани с общи коридори големи пространства - фабрични халета, складове и т.н. Дори пред сградата има достатъчно място, където да полудуваш. А когато играчът влезе, се оказва, че вътрешната архитектура е учудващо подробна и, както може да се досетим, футуристична и във всички цветове на дъгата. Може би графиците най-сетне са осъзнали, че животът не е толкова тъжен, колкото им се струва? Край на подтискащата палитра на сивото и кафявото, които доминираха в първия Q. QUAKE 2 е... цветна! Цветни са светлините, стените, подът, сандъците, противниците. Изстрелите са си изстрели, т.е. жълто-червени, куршумите оставят след себе си цветни отблясъци, небето е оранжево. Навсякъде има смесица от червено, жълто и зелено, а цялостният изглед е невероятен. Съществуват, естествено, и тъмни места, но светът на извънземните е позжизнерадостен, отколкото си представяме. Това трябва да е примамливо за тези, на които първият QUAKE им се е струвал монотонен. ***Накъсо*** казано, QUAKE 2 е една визуално прекрасна игра. Докато бродите по коридорите на чуждата база, неведнъж ще заплатите с живот за моментно невнимание, възхищавайки се на невероятната архитектура, вместо да се съсредоточите върху унищожаването на неприятелите. Разбира се, имам предвид версията, предназначена за ускорители 3D - 3Dfx, Power VR и други, работещи в стандарта OpenGL (например Premedia). Играта предлага всякаква възможна разделителност: от 320x240 до 1280x1024. Без ускорител също може да се играе - вярно, не се виждат всички графични фойерверки, но и така е сто пъти по-добре, отколкото в първата версия. Не току-така базата от данни заема 180 MB от твърдия диск! За сравнение ще добавя, че и двата „пакета" на първия QUAKE заемат само 51 MB. Тоест QUAKE 2 е близо 4 пъти по-голям от своя предшественик и това разширение не е дадено само на звука. Под музиката се подписва съставът...

Sonic Mayhem!?!

Музиката (на аудио CD) е дело на групата Sonic Mayhem, чиито членове са големи почитатели на NIN. ID SOFTWARE помолили музикантите всяка звукова писта на Q2 да напомня за саундтрека от DOOM. Помните ли тази страхова атмосфера, генерирана от скапаните FM синтезатори на ранните саундбластери? Е, сега си представете как би звучало това, изсвирено на истински инструменти, допълнително смесено с блъскането на пневматичен чук, шум от радио не на станция и други звуци, характерни за индустриалната музика. След няколко часа игра със слушалки на ушите се чувствах като че ли са ме били с ковашки чук по главата. Музикантите от Sonic Mayhem са страстни играчи на QUAKE, а един от тях дори влиза в някакъв фен-клан. Затова е съвсем разбираемо, че създадената от тях музика отлично пасва на бушуващата на екрана кланица. Звуковите ефекти също са откритие - изстрелите, крясъците, издавани от извънземните и нашия боец, най-накрая триизмерните звуци на цялото обкръжение, създават среда, за която всички конкуренти могат само да завиждат на Q2. Триизмерния звук е поредната силна страна на Q2, също както и режимът на...





Мултиплейър

Някак естествено е, че има и режим на мултиплейър с код QUAKEWORLD, чрез който е възможно да играят 32 души едновременно посредством локална мрежа или Интернет. Той обаче не е напълно завършен: още ги няма специализираните DM нива, нито новата версия на програмата, „шпиониращa" сървъри - QSPY. Но вероятно наскоро той ще стане достъпен на страницата на ID в Интернет. Моята игра на няколко американски сървъра ми позволява да твърдя, че Q2 мултиплейърът е ново измерение в сравнение с Q1. Ще рискувам с твърдението, че авторите са взели най-добрите елементи на мултиплейърния режим на QUAKE и DUKE NUKEM 3D, като са ги свързали в съвършена цялост. И тъй като това е много сложна тема, по-точна рецензия за него ще публикуваме в следващ брой на списанието. Очакваме да се появят подготвените от авторите на играта DeathMatch нива. Засега кръстосвайте самотно коридорите на вражеската база, опознавайки богатия свят на QUAKE 2, и усъвършенствайте техниката си на убиване. Защото идва времето на...

Новата религия

Съмнявам се, че до идването на TRINITY, следващото произведение на ID, ще се появи по-добра fpp игра. Интересно как се чувства след напускането си на ID Джон Ромеро, защото неговата DIAKATANA както визуално, така и като действие не изглежда и наполовина толкова добре като Q2. Създателите на този шедьовър със сигурност си заслужават бързите и скъпи коли, красивите жени и студените питиета в сепаретата на най-добрия нощен клуб на света. Защото ID SOFTWARE са богове, а QUAKE 2 е най-добрата игра на PC, развиваща ловкостта, появила се на белия свят.

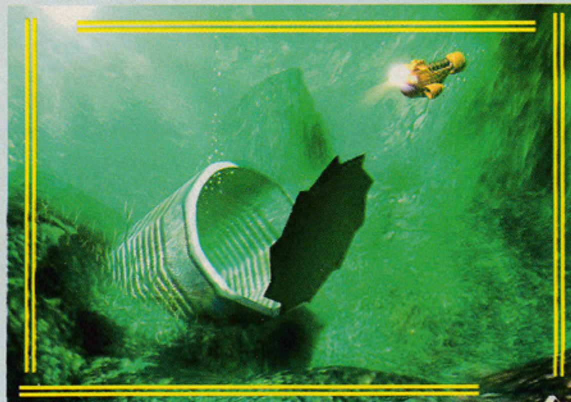


Id Software

PC WIN'95/3Dfx Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 10/10

Още преди доста време бях чул, че се подготвя подобна игра. Според създателите й от CRITERION STUDIOS нейни главни предимства трябваше да са добре възпроизведената естествена водна среда и увлекателната фабула, която се формира до известна степен от самия играч. Крайният продукт, издаден сега от UBI SOFT, е изключително увличаща игра с отлична графика. Нещо повече, SUBCULTURE е игра с виц. Хуморът, смешният вид и сериозният говор на подводната раса със сигурност ще допаднат на играчите. Единственият недостатък на тази игра е малкият брой на локациите и твърде ограниченият те-



рен, на който се развива действието. На човек му се иска много повече, но въпреки всичко и така нещата изглеждат много добре.

Малки човечета и на дъното

Когато си плувал в морето, замислял ли си се колко неизследвани още създания живеят в неговите дълбини? А дали тогава изобщо си можел да си представиш, че някъде там, на морското дъно, се е развила интелигентна цивилизация, подобна на нашата? Ако - не, това са направили вместо теб хората от CRITERION. Водени вероятно от



своето опазено живо детско въображение, те са създали играта SUBCULTURE. Ако поне веднъж си играл на нея, вече никога няма да изхвърляш машинално във водата металната капачка от сок или бира. Защото ще знаеш, че тя би могла да повреди батискафа на някой храбрец или пък да бъде за него ценна плячка. **Да** преминем към фактите, които ще завариш, започвайки своето приключение в под-



водния свят. Името ти е Бубба Кош. Ти се трудиш с пот на челото, плавайки със своята жълта подводница в търсене на загубени из океанските простори драгоценни предмети - като споменатата по-горе капачка. Да, да, подобна находка е значително събитие в твоя свят - такова голямо парче метал е важна суровина за икономиката на подводната колония. Тук е моментът да научиш истината за себе си: ръстът ти се измерва не в сантиметри, а в милиметри. Освен тази дреболия ти и твоите събратя по нищо не се отличавате от хората, които живеят на сушата. Имате градове, търговска дейност, закони и полиция и дори телевизия, от която хората затъпяват във всякакви условия. Разбира се, тия великани отгоре не знаят нищо за вас, понеже ако знаеха, може би щяха да престанат да съсипват природата на общата ни планета. Във всеки случай и при твоите земляци нещата не изглеждат по-добре. Както във всяка човешка цивилизация, и във вашата е имало вътрешни конфликти, прерастнали по-късно в гражданска война. В нея са се изправили една срещу друга две мощни фракции - на проханите и бихините. Първоначално и двете



страни са взаимно неутрални, но в хода на играта според твоите предпочитания ще си имаш работа ту с едните, ту с другите и така ще променяш взаимоотношенията им. SUBCULTURE е жанров хибрид, в който има мисии и сюжетна нишка, която влияе по-силно на целия конфликт и търговията със суровини, отколкото на личната ти съдба. С овладяването на играта не би трябвало да имаш проблеми. Всичко е ясно, но човек добива също усещането, че някои елементи са твърде опростени или леко недоизкусурени.

Новото измерение на водата

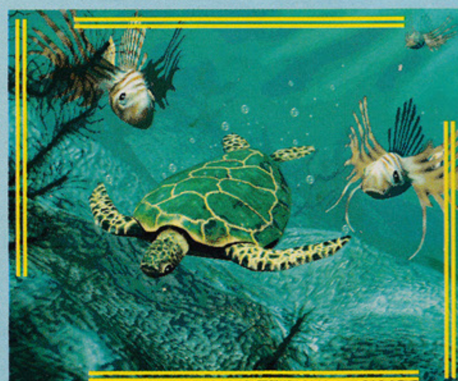
Когато започнах да играя на SUBCULTURE, посветих първия час на плуване и запознаване с подводната среда. Просто невероятно е с каква грижа за всяка подробност е възпроизведена тя! Всеки елемент на пейзажа, флората и фауната е сам по себе си бижу. Програмистите от CRITERION са успели по съвършен начин да предадат атмосферата на подводните пътешествия. Плувах в близост до повърхността, където прониквaха деликатни слънчеви отблясъци, вкопчвах се в носещите се край мен водни живинки, спусках се в неизследвани дълбини с почти нулева видимост. Просто усещах как водата избликва от монитора и ми се искаше да се потопя в океанските бездни. Сигурно съм превъртял, но всичко изглеждаше толкова реално! Всички обекти са изумителни. Подводните градове, около двайсетте вида животни, обитаващи водния свят, подводната флота и противниците действително впечатляват. А най-невероятните ефекти се проявяват, когато теглиш на буксир намерена монета или изпаднал в беда кораб. Направо гениално се държи при тези обстоятелства твоята малка лодка, която се бори и със съпротивлението на водата, и с инерцията на теглената тежест. Не по-малко интересно е и вкопчването в преплуваща край теб риба - в този момент корабът започва да се мята и то как! Разбира се, създаването на толкова красива графика (640x480 и 65000 цвята) не би било възможно, ако ги нямаше вече масово достъпните на пазара ускорители 3D. SUBCULTURE може да се похвали, че поддържа ускорители 3Dfx Voodoo, Rendition Verite, PowerVR, както и всички карти 3D, съвмести-



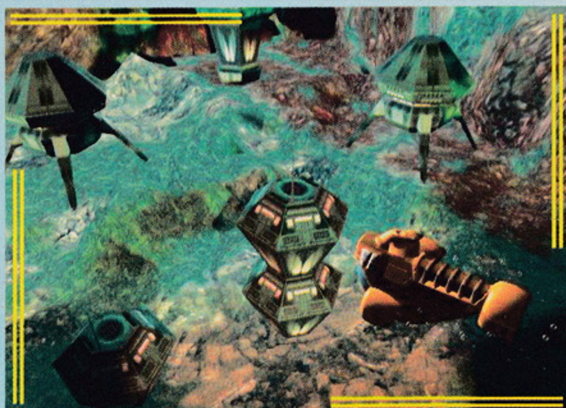
ми с Direct3D. Версията 3Dfx беше вече много плавна на P100. На онези от вас, които нямат такъв компютър и са принудени да играят с неускорената версия, трябва да кажа, че тя е просто трагична. Сигурно е била добавена отнемайкъде и сама по себе си е срамота, катастрофа или както щеш го наречи. Звукът обаче е на ниво, съответстващо на прекрасната графика. Освен характерния звук на собствената лодка ще чуваш също бълбукането на водата, а при случай на среща със скали - и стърженето на корпуса. Всичко това създава великолепна атмосфера: когато един любител на подводното гмуркане видя при мен играта, дълго не можа да дойде на себе си.

Печалба и слава

Трудно можеш да започнеш приключението, ако банковата ти сметка е на нула. За да увеличиш финансите си, трябва да поемеш на експедиция за подводни съкровища. Едно занятие, което може да ти донесе прилични печалби, е добиването на минерала торий. Ще го познаеш по кристалния строеж и радиоактивното излъчване. Наближиш ли го, използвай Zapper-а, за да го натрошиш, а после издърпай



SUBCULTURE



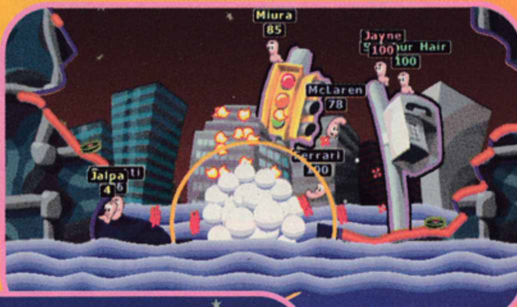
на борда отделните парчета с помощта на Suck-O-Matic. Така придобитата стока трябва да доставиш в рафинерията, която се управлява от тайнствено братство. През цялото време то запазва неутралност към теб и единственото, което те заплашва, са мините, струпани в близост до рафинерията. Там ще продадеш добития минерал, а после ще го изкупиш вече в преработен вид, в който се използва в градовете за получаване на въздух и енергия за генераторите. Можеш да продадеш на рафинерията и намерените метали и перли, но за събиране на метални отпадъци ще ти е нужен Magnet. Щом вече имаш на борда си ценен товар обаче, бъди готов за нападение на пирати. Когато първите изработени пари попаднат в банковата ти сметка, можеш да проявиш интерес към деструктивния конфликт, завладял морските дълбини. ***Попадайки*** в дока, провери дали в твоята пощенска кутия са дошли писма. Общо взето, това ще е главно информация за военното положение и фрагменти от телевизионни програми, но понякога има и съобщения за наличието на някакви суровини в околността. В града можеш да си купиш нова техника и маса допълнителни джаджи, необходими за мисията ти. Можеш да изпробваш също търговските си умения. ***Интересна*** ситуация ще завариш на стоковата борса, където цените се променят всяка секунда. Имаш ли вече някой и друг грош? В зависимост от това кой ще те наеме, мисията ще те сближи с едната от нациите. Другата, естествено, ще бъде възмутена и отношенията ти с нея ще се влошат. Тогава би могъл да започнеш да се вживяваш в ролята на творец на историята. Изборът е само твой. Вариантите са различни, можеш да изпълняваш мисии ту за едната, ту за другата страна, можеш също да подкрепиш категорично само единия противник. Забавно звучат коментарите относно твоите мисии в станцията на тези, за които я изпълняваш, и в станцията на другата страна. ***Мисиите*** са много разнородни. Най-простите са ескортиране на единици, но най-голямо е удоволствието от - както аз ги наричам - приключенските мисии. Те внасят голямо оживление в играта. Нестандартни са и често изискват хитрост и съобразителност. Ще опиша две такива мисии. Бърза спасителна акция. Трябва да се хвърли капсулата с отряда SWAT на плаващ кораб, чийто курс е нагласен от саботьори към сблъсък с мини. Втори пример. Трябва да бъде открита патрулна лодка на противника, незабелязано да се инсталира на нея подслушвателна апаратура, благодарение на която приятелите ти от твоята база ще открият тайната лаборатория, която после ти ще унищожиш... уф. Давам тези примери само за изостряне на апетита. Остава да добавя, че когато играеш за втори път, можеш да опиташ мисии в полза на другата воюваща страна. ***Преди*** да тръгнеш на път, проучи подробно какви са задачите на мисията. Много пъти може да се окаже, че за изпълняването ѝ е необходим инструмент, който ти нямаш. Тогава се налага да идеш в магазина и да си го купиш. Както виждаш, в крайна сметка за такава мисия се доплаща, но пък се сдобиваш с ново оборудване и с удоволствието да влияеш върху хода на историята. ***Накрая*** още няколко съвета. Ако те нападне вражеска единица, постарай се да попаднеш близо до нея. Така ще избегнеш нейните снаряди, пък и използвай случая да откриеш огън със Zapper-а (по-късно с неговата модернизирана версия) или с друго по-мощно оръжие. Преди да отплуваш от града, бъди наясно какво смяташ да правиш по-нататък и вземи на борда си помагала, които ще са ти найполезни за конкретно избраната експедиция. И не забравяй: съдбата на подводната империя зависи само от теб!



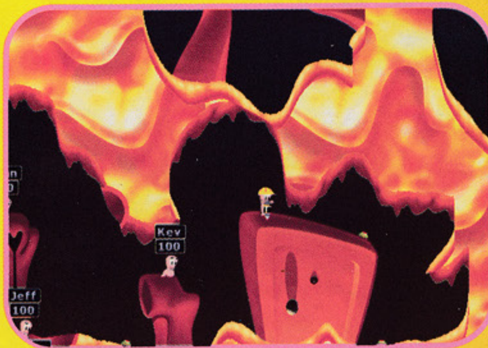
CRITERION/UBI SOFT
PC WIN'95/3Dfx
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 8/10

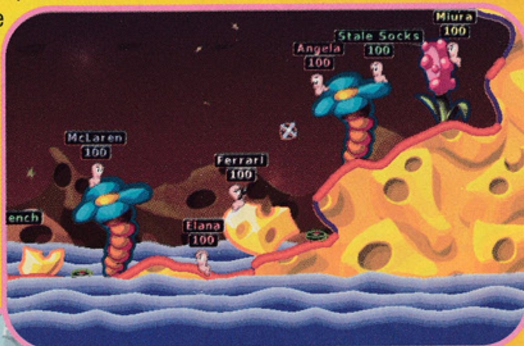
WORMS 2

Компютърната игра е преди всичко игра за един участник. Имаш компютър, сам си и скучаеш, затова си пускаш някаква игричка и забравяш за божия свят. Така беше някога, така е и сега, въпреки главоломното развитие на Интернет и все по-често срещащата се опция multiplayer. Има обаче и игри, които са предназначени за обща забава с приятели. Съвсем нямам предвид QUAKE, DIABLO или толкова модната напоследък ULTIMA ONLINE, в която вариантът single player изобщо не съществува. Помня как отдавна, по време на процесора 286, играех до припадък на TANKS - игричка, позната още от автоматите. По-късно танковете управляваха в SCORCH EARTH, а после тяхната роля бе поета от храбрите червеи от WORMS. Сега дойде нова версия на това заглавие и пак можем във весела компания да пращаме червеите на оня свят. ***WORMS 2*** е игра за поне двамина, макар че авторите от TEAM 17 са предвидили и сценарии за самостоятелен сблъсък с повече или по-малко интелигентен компютърен противник. ***Картите*** са крайно разнородни и представляват космически, средновековни, пиратски, сиренеподобни и още по-засукани пейзажи. Техният вид обаче е главно въпрос на естетика, тъй като всеки може произволно да си „моделира“ чрез достъпните му пиротехнически средства. От чисто стратегическа гледна точка важен е само релефът на терена: колкото повече са високите „планински върхове“ и тесните „каньони“, толкова по-трудно е да видиш сметката на червеите и толкова по-дълго трае играта. Към нея е приложен редактор на карти, който позволява да се проектират собствени карти съобразно личните предпочитания на играча. ***Всеки*** от участниците в битката предвожда няколко червея (техният брой зависи от броя на играчите - колкото повече са те, толкова по-малко са червеите). Всеки участник разполага с еднакъв арсенал, който би могъл да увеличи, като събира появяващите се на различни места сандъци с тайнствено съдържание (неведнъж, много бомбено!). Основно оръжие е базуката, но тя лесно може да бъде заменена с прецизното узи - в зависимост от ситуацията. На останалото оръжие е наложен лимит и след време се свършват гранатите, насочваните към целта снаряди или извънредно ефектната поддръжка от въздуха. Изборът на оръжието, което избираме за употреба, зависи от разположението на червея спрямо неговите врагове на картата. Динамитът можем да метнем надолу в урвата, напалмът да хвърлим, щом искаме да покрием с пламъци преобладаваща част от терена, с минохвъргачката ще ликвидираме спотаилия се зад хълма враг, а с подскачащата и експлодираща овца - противника, укрил се в котлинката. А когато наближим съперника „на една ръка разстояние“, винаги можем да размахаме бейзболна бухалка. Камикадзето е окончателно оръжие: смърт за смърт. ***Нашите*** червеи разполагат също с арсенал от всевъзможни джаджи, облекчаващи придвижването им по терена - щото червеят, като всеки червей, със свои сили далеч няма да стигне. Естествено, най-ефективно е универсалното телепортиране, чрез което може да се пренесеш на желано място, но най-често то е само за еднократна употреба. Помагат също бънджи-въжето или парашутът, когато искаме да се спуснем в пропаст, нинджа-въжето, когато решаваме да се изкатерим нагоре, пневматичният чук, когато трябва да се заровим в земята, или горелката, когато поискаме да прокопаем тунел в планината. ***Взаимно*** червейоизтребване могат да си организират до 6-има участници, включително и чрез Интернет. Битката протича на няколко сета. Когато е на ред и в рамките на определено време всеки играч управлява един от подчинените си червеи. Червеят може да се разходи, да си избере някакво достъпно пушкало и да погърми, определяйки ъгъла и силата на изстрела и съобразявайки се с мощността и посоката на вятъра, който облъхва куршума (снаряда). Най-добрите, смъртни уцелвания се възпроизвеждат от видеото със задължителни аплодисменти на виртуална публика, а на мястото на поразения враг се появява надгробна плоча. Червеите пищят, свиркат, ръсят лафове и коментират почти всяка акция, впрочем, подобно на управляващите ги играчи. ***Факт*** е, че WORMS 2 не се различава особено от своята предшественичка, ако се изключи графиката с висока разделителност и няколкото нови оръжия. Тоест, ако някой притежава вече WORMS, може да не се охарчва допълнително за „двойката“ - удоволствието остава същото. За онези, които нямат под ръка първия вариант, WORMS 2 е задължителна позиция, но ако имат приятели, запалени да играят заедно. Високата оценка на играта се дължи именно на възможността да участват много играчи; на самотника може да му доскучае само след няколко часа.











TEAM 17/MICROPROSE
PC DOS/WIN'95
Min. Pentium 75, 16 MB RAM
Оценка 7/10

TEST DRIVE 4

От последното заглавие под знака на TEST DRIVE вече минаха 7 години без да се брои последния неуспех TEST DRIVE OFF-ROAD. Фирмата ACCOLADE се прочу още на 8-битовите новобранци Атари и Комодоре. Тя първа използва в играта обикновени, макар и луксозни серийни коли на обикновено шосе, на което лесно може да катастрофираш, а и полицията да те спре.

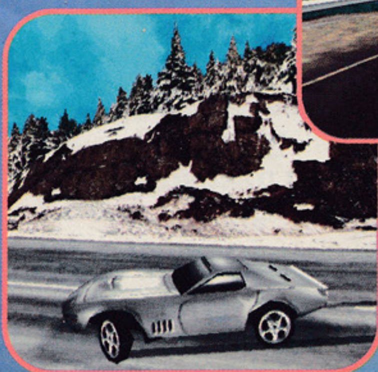


Ready

Състезанията от този тип напоследък се намножиха. Начело от известно време стои серията NEED FOR SPEED, която като че ли пое щафетата на водача от TEST DRIVE. Минаха години и начините за лицензиране на автомобилни марки за игрите се промениха. Днес, когато пазарът на игри е един от най-бързо развиващите се отрасли на развлекателната индустрия, заиграха големите пари и за правото да се използва оригинална марка трябва да се шари. Много от колите са запазени за някои фирми, а най-много лицензи притежава NFS. Авторите (направо ти идва да кажеш разработчиците) от ACCOLADE са заобиколили този проблем много хитро и, без да копират идеи, дават за избор 10 машини, от които половината са класически американски 7-литрови чудовища - като започнем от Corvette от 1969, Shelby Cobra от 1967 чак до направо култовата Chevrollet Camaro ZL-1 COPO 9560 от 1969 г. Втората половина са съвременни бижута като Dodge Viper и новата Corvette. Специално място заемат две неамерикански марки - японският Nissan 300 ZX и английският Jaguar XJ220, които са избрани вероятно само заради подобната им мощност и класическа като на американските им сестри линия. Какъв е смисълът да се набутват стари коли, след като те нямат шанс пред новите? Нищо подобно! Класиците се вместват в обем от 5 до 7 литра, а под капака си крият цяло стадо от 500 механични коня, позволяващи да размърдаш тези стари бракми до стоте за по-малко от пет секунди.

Steady

Казват, че в Щатите имало група милионери, чието хоби е да се надпреварват насред градския трафик, без да се интересуват от пораженията по колите си и от размера на глобите. Зачита се само победата, така че всички хватки са позволени. Ей затова става въпрос и тук.





Избираш си бричката, нахлупваш каубойската шапка, усилваш радиото до дупка и хайде! А пред теб са се опнали шест трасета на шест различни места на Земята. Сред тях: английска провинция, планинска Швейцария, кибернетично Киото, а също и трасе, достъпно само на PC (на PSX го няма) - автобан в Мюнхен. *Наблюдателните* играчи ще забележат отстрани по пътя оригинални сгради, добре разположени улици и т.н. Може да се кара само за удоволствието да се изпробват пътната настилка и гумите и в четири състезателни варианта. Има и състезание на 1/4 миля само с един съперник, където решаващи са най-вече здравите нерви и бързите рефлекси. Незабравимо впечатление прави сценарият със Сан Франциско, където през прочутия мост Голдън гейт излизаме направо на хълмистите улици, а по тях безспирно се движат традиционните едновагонни трамваи. Трябва да се помнят обозначенията при избора на улиците, по които се стига до кръстовищата. Най-добрият метод при уличните задръствания е газ до дупка и преодоляването им на скорост. А зад нас - полицейски сирени... *Сцената* е като от филм от 70-те години, а в добавка - Бийч бойс или Crosstown Traffic на Джими Хендрикс, или някакъв стар хип-хоп. За съжаление, музиката е сред най-слабите елементи на играта; съвършеният Orbital тук изобщо не е супер, защото съвсем не ми пасва на климата. Макар че ръмженето на двигателите напомня за дремещата под капака мощ, по-добре е сами да си изберем музикалния фон. *Като* заговорихме за оформлението - няколко думи за графиката. За engine отговаря групата PITBULL SYNDICATE, известна най-вече от DESTRUCTION DERBY. В случая те са си свършили работата отлично, погрижили са се за подробностите както в сценария, така и при колите, макар че това май им е отнело три месеца. Разбира се, помислено е и за chipset-овете 3Dfx, под които е оптимизирана и програмата. Създателите са избрали точно тези ускорители, тъй като са ги приели за най-перспективни. Играчите, които още ги нямат, трябва да разполагат с P166, за да могат да играят при low-res, а за high могат да мислят едва от P200 нататък.





Go

TD4 е добра игра, особено на Voodoo, защото предлага интересни коли с голяма мощност. Тя е най-вече за печени играчи заради високото си ниво на трудност. Според мен това е единствената конкуренция на NFS - с отворени писти и по-дълги, разделени на checkpoint-ове трасета. Не е много атрактивна в положителното значение на думата. Начинът на влизане в завои, спирането и сблъсъците са малко прекалено реалистични; лесно може да се катастрофира. Натиснатата спирачка на завой води до излизане от трасето или преобръщане, липсват и така любимите ни power slide-ове.

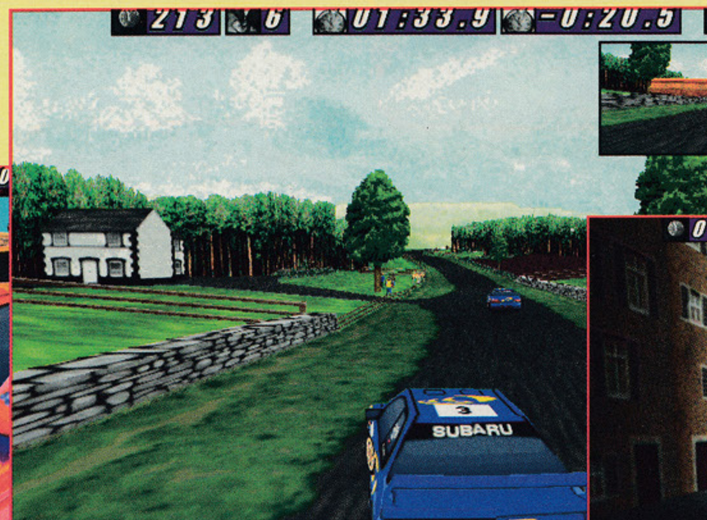


ACCOLADE/EA
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 7/10

INTERNATIONAL RALLI CHAPIONSHIP

Не е изминала и година откак се появи невероятното състезание NETWORK Q.R.A.C. и вече дойде следващата INTERNATIONAL RALLI CHAMPIONSHIP. Наглед това е типична (зло)употреба на създадена конюнктура за напълване на касата. За радост, в случая това е заблуждаващо впечатление. Програмистите от MAGNETIC FIELD заедно с EUROPRESS SOFTWARE са проявили изобретателност и са поднесли няколко новости, които освежават продукта им до такава степен, че той е в състояние да е в челото на класацията на състезателните игри. ***Много*** хора искат да усетят вкуса на голямото рали. RALLI CHAMPIONSHIP е серия от игри, която може да им даде това изживяване. Новата версия отново въвежда играчите в света на бързите спортни коли и безмилостната борба с времето. Създателите са успели да възпроизведат чудесно реалите на истинското рали (опцията Simulation). След включването й усещаш как наистина се чувства шофьорът. Много пъти се разваля скоростната кутия на управляваната кола, а фаровете й остават по крайпътните дървета. Такива неща се случват в INTERNATIONAL RC на всеки етап. В края на краищата състезателната кола не е трабантче, а машина, душицата на която да се извади по трасето. Ралито се състои от 30 дълги етапа и всеки от тях прави автомобила на смачкана консерва. В края на всеки етап най-просто би било да се смени колата, но няма такъв филм - трябва да се използва ефективно ремонтната бригада. На първо място: да се поправят най-изхабените части на колата. Не бива да се стига до ситуацията да караш нощем без фарове, защото ти се е струвало, че по-напред трябва да поправиш калниците. По принцип няма време за всички ремонти и трябва да се правят много компромиси. По трасето помага и навигатор, който информира за най-близките завои (посока и степен на трудност). Той различава обаче само 4 вида завои, а това е малко, защото се случва примерно лесният ляв да се различава (малко, но винаги) от следващия лесен ляв. Ако някой иска да изстиска добро време без да потроши много колата, не е зле при тренировката да огледа всички завои и да си изработи техника за преодоляването им. ***Добре*** де, това го има и в предната версия, а новото? Предишното издание беше точно отражение на английския кръг от световното първенство - ралито R.A.C. Този път програмистите са въвели невероятно разнообразие от трасета и пейзажи. Може да се кара не само из Острова, но и в още 15 държави. Тоест борбата за челно място е в най-различни условия, а всяко трасе крие свои изненади. Приятното за любителите на коли е, че авторите са увеличили броя им с три нови японски играчки. Могат да се изпробват Mitsubishi Lancer Evolution, Nissan Almera Gti и по-новото произведение на тесноокaта моторизация - модела на Toyota Corola с обозначение WRC. Освен предишните си опции играта е обогатена с два нови режима: Chapionship и Custom. Първият е серия надпреварвания с противници за точки. Тук автомобилът не може да се модифицира, няма и никакви технически проблеми, затова пък трябва да се следи за количеството гориво и при необходимост да се зарежда на обозначените места. Режимът Custom е състезание по трасе, условията на което определя самият играч. Възможно е да се променя всичко - от метеорологичните условия до интелигентността на компютърния автопилот. Всичко това е достатъчно да се играе в продължение на много седмици, но авторите са добавили и още нещо - edytor на трасетата. Създаването на трасета много прилича на това от LOTUS 3 (все пак създавали са го хора на MF) и не би трябвало да създава трудности. Визуално играта поддържа равнището на първата част, т.е. има добра графика, при това достатъчно плавна в 640x480 на P133 без ускоряване. При пренасянето на играта във Windows'95-среда трябва да се въведе Direct3D обслужване.

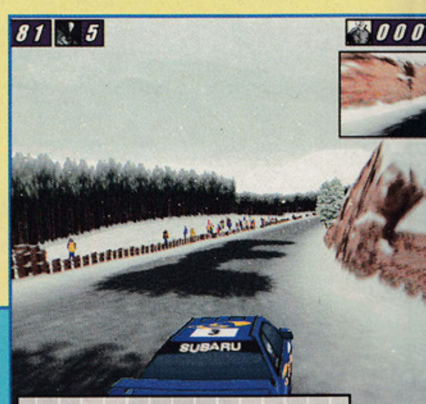








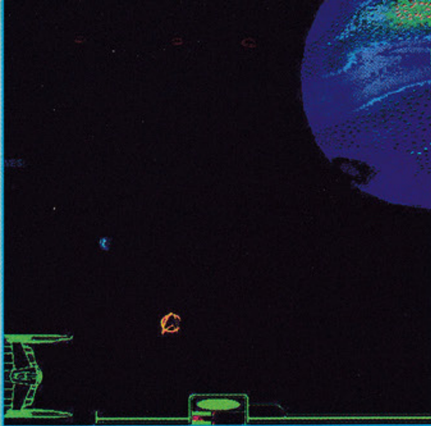




MAGNETIC FYELD/EUROPRESS
PC WIN'95/3Dfx
Min. Pentium 100, 16 MB RAM
Оценка 8/10

STAR TREK
STARFLEET ACADEMY

При сблъсък с враговете си Звездната Флота винаги се старае да използва най-напред мирни решения. Това обаче никак не е лесно във вселена, населена с такива различни раси като вентурите, клингоните или ромуланите например. Хората, които управляват корабите на Флотата и на които им се налага да решават трудни проблеми и да се изправят пред много опасности, трябва да бъдат суперподготвени.



Точно такива личности се обучават в Академията на Звездната Флота. В нея приемат най-добрите от най-добрите, при това постъпването в Академията е едва началото. 27 мисии в симулатора с нарастваща степен на трудност очакват кадетите. Започва се от обезвреждане на мини, а по-после се възлагат задачи, които изискват не само сръчност и наблюдателност, но и дипломатичност. Изпълняването на мисиите, въпреки голямата трудност на някои от тях, е извънредно приятно. Ако ти, читателю на нашето списание, решиш да се снабдиш с играта STSA, ще разполагаш с неповторимата възможност да управляваш корабите на Федерацията. Толкова важно ли е, че си имаш работа „само“ със симулатори? Мигар не си мечтал за това приключение още от мига, в който си видял първия епизод от сериала „Star Trek“? Няма съмнение, че ще попаднеш в компанията на неслучайни хора. Не ти ли стига да споменем сред началниците в Академията капитан Джеймс Т. Кърк (Уилям Шатнър), Чекоув (Уолтър Кьонинг) или Сулу (Джордж Такеи), чиито роли се изпълняват от познати ни от сериала „Star Trek“ актьори? Те се появяват в анимационните кадри, предхождащи всяка мисия. Играта е създадена от отлично познат на феновете на „Star Trek“ колектив - достатъчни са имената на Рон Джоунс, автор на музиката на повече от 50 епизода, или на гримьора Майкъл Уестмор. Като млад кадет трябва да покажеш, че ставаш за командир на корабите на Федерацията. Което значи, че способностите ти ще бъдат подложени на изпитание не само на симулаторите. Също толкова важно е и умението да контактуваш с екипажа, да изглаждаш конфликтите и да решаваш най-трудните възникващи проблеми. С



други думи, в STSA играта се развива в две плоскости: симулаторна и психологичноуправленческа. В играта са пресъздадени правдоподобно възможните реалности на вселената от „Star Trek“. Управлението на корабите не е особено трудно и сравнително бързо се овладява. По-сериозен е проблемът с превключването между няколко екрана по време на бойните действия и контролирането на много опции - в разгара на сраженията времето е ограничено. Всичко обаче е много добре обозначено. Донякъде неприятно е, че няма възможност да се мащабира обхвата на радара. На разположение са само близък и далечен план. Далечният не става за използване при битка, защото не се виждат много неща. Близкият план пък има твърде малък обхват и в суматохата на боя е възможно да забележиш прекалено късно долитащите вражески единици. Втори важен елемент на играта са психологичните решения, които трябва да вземаш. Твоят екипаж се състои не само от представители на няколко звездни раси, но и от силни, трудно нагаждащи се помежду си индивиди. Освен това двама от членовете на екипажа си съперничат за една и съща жена (я ги гледайте, моля ви се, те там се занимават и с подобни земни проблеми!). Докато текат анимираните кадри, ти трябва да решаваш как да постъпиш с дадения човек, понеже от нарастването или намаляването на неговата ефективност зависи общият успех. Хубаво е човек да си записва протичането на играта и да изпробва всички възможни варианти на поведение - понякога уж странното държание спрямо подчинения води до чудесни резултати. Решения трябва да вземаш и когато контактуваш с екипажите на вражеските кораби. Тук неправилният избор може да означава провал на цялата мисия, затова е необходимо добре да обмисляш отговора си. Изобщо трябва да бъдеш много внимателен, защото може да се случи някои твои заповеди, дадени по време на мисията, да не съвпадат с командите, които ти е представил командирът при инструктажа за задачата. Всеки човек греши, но цената на твоята грешка може да бъде издънка на изпита. Играта е подплатена с нелоша музика, която носи безспорното усещане, че се намираш в Академията или на борда на кораба. Инструкцията за играта е разработена под формата на учебник за младия кадет. Всичко е изпипано старателно, макар да има и някои недоглеждания - като например признаване на мисията за успешна, след като са ти натрили носа за очевадни грешки. Като цяло можем да препоръчаме STSA не се само на почитателите на сериала, въпреки че именно те ще бъдат най-доволни от покупката.





INTERPLAY

PC WIN'95

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 7/10



FLIGHT UNLIMITED 2

Някой може да смята, че симулаторите на самолети от гражданската авиация са начинание, предварително осъдено на провал. Ще се намерят ли хора, които да се увличат по игра, в която на практика няма действие? Обаче! Когато през 1995 г. LOOKING GLASS TECHNOLOGIES пусна на пазара FLIGHT UNLIMITED, бе доказано, че и в тази област може да се постигне успех. Може би играта не е позната на всички, но тя си спечели солиден кръг от горещи привърженици, сваляйки при това от пиедестала безсмъртната FLIGHT SIMULATOR. Сега, с раждането на FLIGHT UNLIMITED 2, за всички фенове на компютърната авиация започва нов празник. ***Що*** се отнася до изпипване на подробностите, FLIGHT UNLIMITED 2 е шедьовър също като своята предшественичка. Гениално представения терен, изумително верен и реалистичен (дори без използване на ускорител 3D), заедно с точно изкопираното поведение на истинските машини, създават пълна илюзия за действителност. За разлика от първата FLIGHT UNLIMITED теренът, над който имаме удоволствието да прелитаме, е точно определен - това са околностите на Сан Франциско. Тази територия е избрана поради разнообразния релеф на терена, разположението на града над самия океан (една от достъпните машини е хидроплан) и факта, че в околността се намират - ни по-малко, ни повече - 48 летища. Както се вижда, нямаш основание за недоволство от скучни полети. ***Докато*** първата FU беше предназначена за любителите на небесни акробации, нейната приемничка е подходяща за всеки, който просто иска да си похвърчи. Тук никой не те пришпорва да бързаш, не ти определя мисии или цели за реализиране. FU2 е идеалният симулатор за любителите на свободния, разтоварващ полет.



Полет, при който, увиснал между земята и синьото небе, ще изпиташ илюзията за неограничена свобода. Само ти, машината и свистящият наоколо вятър. Ето, това е светът на твоите мечти! Светът, в който е важна само твоята воля, в който можеш да се почувстваш освободен от всекидневните грижи и проблеми. Летиш, където ти душа иска, кръжиш под облаците безгрижно като птица. И едва мигащата контролна лампичка за горивото ти напомня, че е време да се връщаш на земята...

Реализъм тук

FLIGHT UNLIMITED 2 притежава подобри изображения от който и да било друг симулатор на полет. Земята изглежда еднакво реалистично и от 10000 метра, и когато се опитваш да подстрижеш с витлото зеления плет на съседа. Планините и хълмовете са напълно моделирани и представляват прекрасно поле за тренировка на полети на неголяма височина. Безбройните езерца и поточета се открояват ясно на фона на сушата, а при полет над Тихия океан едва ще се опазиш от морска болест. Всяка реална сграда с височина над десет етажа има в играта свой триизмерен еквивалент, да не говорим за прецизно възпроизведените летища - от покритата с бетон международна аерогара до нацвъканата с кравешки кюфтета писта някъде на майната си. ***Картата*** на територията на Сан Франциско е била подготвена въз основа на сателитни снимки. Започвайки този проект, самите автори на играта Константин Хандзопулос и Ед Таро не са знаели дали ще бъдат в състояние да напъхат в играта такова количество данни и, нещо повече - да ги възпроизведат на компютърния екран в реално време. Събирането на снимки с висока разделителна способност от площ почти 10000 квадратни мили обаче си е струвало труда. Докато първата FLIGHT UNLIMITED използваше по време на играта скромно парче терен с големина 5x7 километра, новите графични процедури, написани за FU2, гарантират, че тук липсва толкова характерният за симулаторите ефект на „изскачане“ на триизмерни обекти на известно разстояние пред самолета. FU2 контролира терена чак до хоризонта, като винаги показва подробна картина.

Реализъм там

Благодарение на „виртуалния“ хоризонт виждаш във FU2 точно онова, което вижда всеки пилот, прелитащ над Сан Франциско. Сградите не се появяват от нищото, когато ги приближаваш, нито изчезват, когато се отдалечаваш от тях. Всички триизмерни обекти остават в полезрението ти толкова дълго, колкото дълго би ги виждал от обикновен самолет. Над цялата площ на играта има оживено въздушно движение. Нали не мислиш, че един толкова голям град като стария Фриско ще мине без оживен въздушен трафик? Пътнически



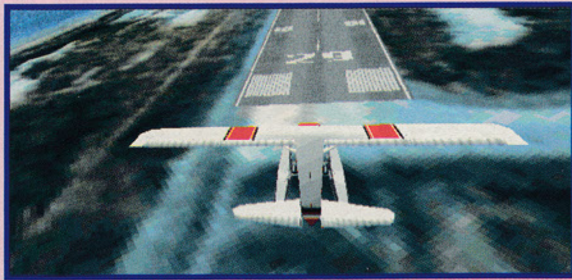








боинги, малки реактивни самолети на корпорации, частни авионетки и хеликоптери или дори трениращи в забранената въздушна зона военни F/A 18 - всичко това лети около теб. Истинският пилот никога не е сам във въздуха - във въздушното пространство на FU2 могат да летят едновременно дори 450 самолета! **Един** от интересните, досега нереализирани в симулаторите елементи, е VFR. На английски това съкращение означава Visual Flight Rules и означава навигация съобразно характерните белези на терена. Уж



очевидно нещо, пък никой не го е направил досега в симулаторите! Благодарение на фотореалистичното възпроизвеждане на терена, във FLIGHT UNLIMITED 2 навигацията може да се извършва точно според картата на града, като се откриват означените на нея небостъргачи, мостове и улици. Полетът съобразно характерните белези на земята е както отлично забавление, така и въвеждане в онази навигация, която на практика използват пилотите на малките машини. Това е същевременно истинско предизвикателство към играча - може би най-сериозното в тази игра. Овладяването на VFR обаче гарантира истинско удовлетворение!

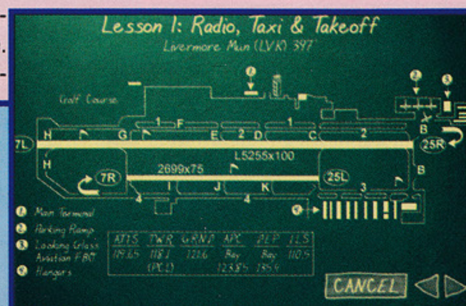


Реализъм тук и там

Истинският ас на пилотажа трябва да умее да лети при всякакви условия. Затова освен VFR ще ти бъде необходимо да овладееш и управлението на полета по бордовите уреди. Както може да се очаква от един толкова съвършен симулатор на полети, тяхното действие също е прецизно възпроизведено. Без уредите полетите при мъгла, нощем или в центъра на развихрила се лятна буря биха били направо самоубийство. Извънредно полезно във FU2 е радиото. Можеш да се възползваш от него, за да изслушаш поредната прогноза за времето или указания от наземния диспечер на полета. И това не са само празни приказки - ако примерно чуеш информацията, че пред теб има пътнически боинг, то той наистина е там! Компютърният диспечер на полета насочва самолетите, които се намират в обсега, и съумява да те преведе без драскотина и през най-голямата навалица. Без майтап! Ако не вярваш, винаги можеш да се отклониш от резервирания за теб коридор и ефектно да се сблъскаш с някоя друга машина. **На** твое разположение в играта са пет самолета: леките авионетки Piper Arrow и Cessna 172, двумоторният Beach Baron, хидропланът Beaver Seaplane, както и една истинска реликва - P-51D Mustang, изтребител от времето на Втората световна война. Естествено, всеки самолет е различен. Всички съществени характеристики - мощността на двигателя, скоростта, радиусът на завиване, интериорът на кабината и дори такава подробност като шумът на двигателя са много точно възпроизведени в съответствие с истинските. **След** започване на играта можеш веднага да се втурнеш да покоряваш небесните висини, макар че за по-малко опитните играчи е предназначено, както впрочем и в първата версия, специално авиоучилище, чиято цел е да ги запознае с основите на пилотажа. Всички твои постижения се записват в книгата за полетите, така че при желание можеш да провериш своя напредък.

Няколко думи за техниката

За игра при най-ниската разделителна способност е достатъчен Pentium 120. При увеличаване на разделителната способност обаче изискванията на програмата растат. FU2 може да бъде пусната при разделителна способност 512x384, 640x400, 640x480, 800x600 и дори 1024x768. Разбира се, същевременно можеш да избереш доколко подробно да е изображението на използвания терен. За игра с при-



лична разделителна способност и качествен образ е достатъчен P166, макар че много неща зависят и от графичната карта. Играта поддържа карти с триизмерните ускорители 3Dfx и ATI Rage Pro. Планиран е също ъпгрейд с драйвери за други ускорители 3D, например Rendition. FU2 се използва също с и други специализирани авиационни джойстици начело с прославения Thrustmaster.

LOOKING GLASS

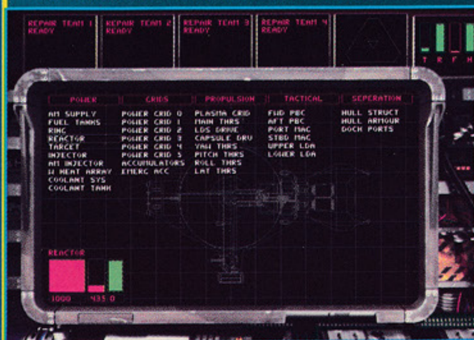
PC WIN'95

Min. Pentium 120, 16 MB RAM

Оценка 8/10

I-WAR

Доста трудно е да представиш една необичайна историйка, въвеждаща играча в света на бъдещето, и то на борда на междугалактичен космически кораб със светлинно задвижване. Разбира се, ще си изкривим душата, ако кажем, че такива игри изобщо няма. Но по-голямата част от тях са само повече или по-малко близко копие на WING COMMANDER или на X-Wing. *Преди* BATTLECRUISER 3000 A.D. не се бе появил нито един действително оригинален опит да бъде предс-



тавен симулатор на космически кораб с клас над този на изтребителя. А в I-WAR можем да изпробваме силите си в ролята на командир на 150-метрова корвета с четиричленен екипаж и оборудване, за каквото обикновените звездни изтребители могат само да мечтаят. Най-сетне!

Страните

Дълго можем да размишляваме върху причините, поради които човечеството е било разединено в голяма, продължаваща вече над едно столетие война. Не това обаче е най-важното. Достатъчно в случая е, че двете страни - правовата Общност (Commonwealth) и анархистичните Независими (Indies) - воюват почти непрекъснато, без признаци везните на победата да се накланят към една или друга от страните. *На* това място обикновено настъпва стандартна ситуация. Играчът взема страната на единия или другия участник в конфликта, след което, изпълнявайки повече или по-малко комплицирани мисии, с героичните си действия довежда своите до победа. Най-героичното интро на нашето време обаче води дотам, че нямаш и най-малкото съмнение на чия страна да застанеш. И като младок и недотам опитен пилот без капка колебание обличаш униформата на Общността. Изпълнен си с решимост да й служиш възможно най-достойно. Друг е въпросът, че докато изпълняваш четирийсетте (и кусур) мисии, ще се изправиш пред възможността да преминеш на страната на противника, а малко по-късно ще се появи и трета сила. И естествено няма да мине без намесата на извънземни. Много краткосрочна обаче.



Dreadnaught

Още първата мисия на I-WAR разкрива нестандартния подход на авторите към темата (изключвам тренировъчните мисии). Все още нямаш истинска корвета, а вече ти се възлага да изследваш бойното поле след битка, разиграла се в космическото пространство преди време. На твое разположение е командният център. Той е автономен модул, но не притежава особено голяма боеспособност и е предназначен главно да действа заедно с останалата част от корветата. *И* така, задачата е да откриеш сред останките от кораби такъв, който да става за стиковане. Когато най-сетне попаднеш на космически кораб в подходящо състояние, достатъчно е да го закачиш за командния център и внушително да отлетиш от бойното поле със 150-метровия колос. *В* хода на играта обаче ще се окаже, че някога този кораб е принадлежал на Джеферсън Клей - герой на Общността, пожертвал живота си, унищожавайки с таран вражески кораб и спасявайки по този начин живота на стотици млади пилоти. Което няма да остане без значение за хода на играта. Но за това - по-късно. *Твоят* кораб се състои от четири секции: командна, навигационна, техническа и бойна. На всяка позиция е разположено компетентно лице - нали ти, уважаеми играчо, не можеш да бъдеш на четири места едновременно. *Та* значи, седиш си в командната секция и надзираваш имота. Тук се прожектират инструктажите, тук се съхраняват текущите цели на мисията, данните относно екипажа, кораба и въоръжението, както и общата карта. Накрая се намира още една, несрещана в другите игри опция - REM. Това е възможност за дистанционна връзка с другите кораби и поемане на контрола над тяхното управление (по принцип приложими, когато екипажът е мъртъв или е напуснал кораба). При режим REM ти управляваш другия кораб така, сякаш седиш на мястото на неговия пилот. За съжаление, тогава твоят собствен кораб е много уязвим на всяка атака. *Но* в този момент играчите, повече свикнали с тесните фотьойли на малките изтребители, могат да се изкефят. Съществува възможност (има мисии, където това е просто наложително) да изпробваш силите си в ролята на пилот на тези по-маневрени машини. И да ги поуправляваш от тяхна перспектива. Ала това е само нещо допълнително. В тази

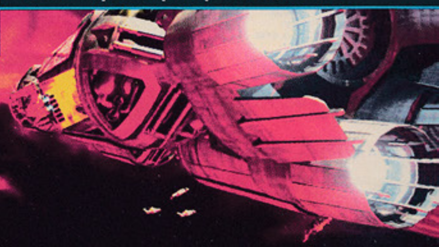




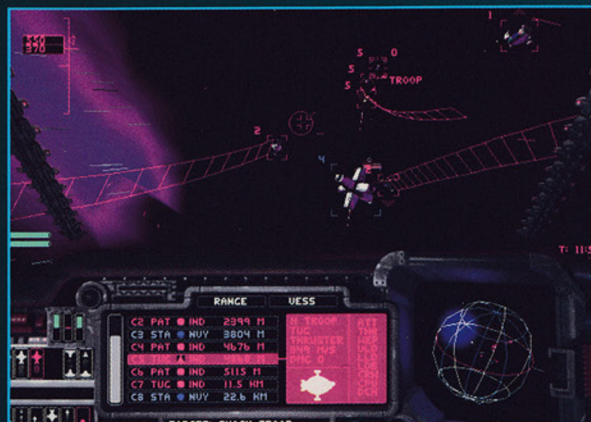


игра става дума за нещо много, много по-голямо... *Навигационната* секция е преди всичко голям прозорец и HUD-дисплей. Именно оттук ти управляваш корветата, набелязваш вражеските цели, стреляш, установяваш връзка, т. е. правиш онова, което ти е най по сърце. Тук трябва да се отбележи, че управлението на голямата, тежка корвета по нищо не прилича на познатото от опита със споменатите по-рано заглавия. Това огромно парче заварена ламарина (Dreadnaught) по правата отсечка е бързо, както си му е редът, но когато с голяма скорост навлезе във вираж... Представи си завиващ камион с ремарке и после се пренеси в Космоса. Готово? Сега си дай сметка, че това всъщност все още не отразява ставащото в онзи момент! *Техническата* секция е най-лесна за обслужване. Тук на монитора ще видиш цялата схема на кораба, разфасован на всички важни подсистеми. Освен това можеш да проконтролираш положението на петте ремонтни екипа, които само чакат да се втурнат и да отстранят повредите. Чак във вихъра на боя ще оцениш колко важни са те - толкова бързи и разтребващи всич-





ко, което може да превърне автоматично твоята корвета в безформен куп простреляни отпадъци. А за жалост, понеже твоята корвета е доста едричко корабче, ситните изтребители като нищо могат да й гръмнат някой и друг снаряд... *Пак* в тази секция ти управляваш и енергетичните запаси на кораба, като решаваш за кои системи да предназначиш повече енергия и за сметка на



кои други системи да стане това. *Последната* секция - бойната, е отговорна за контролирането на стрелбата по много рафиниран начин. Докато самото управление на огъня от навигационната кабина е много по-ефективно, на свой ред стрелецът може да използва по-авангардни начини за насочване на изстрелите и да следи многобройни цели.

Екипажът

Хората, които седят редом с теб в кабината на Dreadnaught, не мързелуват. Те непрекъснато следят ситуацията и в ключовите моменти ти дават съвети или коментират своите впечатления. Но цялата тази комуникация е еднопосочна - просто въпросното лице ти говори нещо, а ти или чуваш какво ти казва, или не. Подобре обаче би било да слушаш нашите хора: те не са толкова глупави, въпреки рендосаните им лица. Все пак от време на време се стига до ситуация, в която ни се представят и диалогови опции. Например в мисията, в която изневиделица ни се сервира заповедта на командира на Общността да атакуваме определена цел, бихме могли в съгласие със съвестта си (а в случая тя ни подсказва именно това) да отхвърлим предложението му и да нападнем именно него, заставайки рамо до рамо с Независимите. Разбира се, бихме могли да постъпим и така, както ни налага чувството за дълг. Така или иначе, и в двата случая ни очакват вълнуващи преживявания, като действието ще се развие по една от двете сюжетни линии. *Има* обаче още един член на екипажа: Джеферсън Клей. Той е бил един от най-опасните хора във флотата на Общността. И именно затова е взел участие в една експериментална програма, свързана с изкуствения интелект. Може да се очаква, че в мига на смъртта му службата на коравия плешив негър с неизменната пура в уста е завършила безвъзвратно. Нищо подобно! Непосредствено преди неговата смърт самоличността му е била записана в паметта на компютъра. И сега точно теб ще съветва най-добрият преди време пилот от тази страна на барикадата.

Лети и изпълнявай

I-WAR е игра, реализирана по много добре обмислен начин. Цялата структура на мисиите, тяхната сложност и разнородност, както и обединяващият ги сюжет не избягват сравнението с други популярни заглавия. Просто всички тези неща са развити творчески. Мисиите са увличащи, свързват се в логично продължение и дават усещането за участие в истинска кампания. При това са и разнообразни: ескортиране на президента; охрана на системите, подсигуряващи точката на Лагранж; издирване на комуникационен спътник; надзор над изпитателни полети на нови прототипи изтребители; всевъзможни атаки и патрулирания. По принцип няма две мисии с една и съща цел, да речем унищожаване на противника някъде там. Тук задачите са доста по-комплицирани и неведнъж се свеждат до яко комбиниране. При това са запълнени и с красиви рендеринги, и то не по обичайната схема - след края на мисията (макар че и това го има), но и още докато тя трае. *От* естетична гледна точка играта изглежда съвсем прилично. Красивата, бърза графика (без ускорител), интересните наглед бойни единици и прекрасно изработената небесна карта (особено добри са планетите; ако по време на битката се приближим прекалено близо до повърхността им, нашата корвета изгаря много зрелищно) допринасят за приятната игра. Към тях се прибавят и великолепните гласове на персонажите (пак казвам - трябва да видите това интро!), които наистина звучат професионално. Образът се допълва от музика със средна хубост - нелоша, но и несензационна. Вече говорих за корабите - ето как на фона на строгите кораби на Общността изглеждат тези на Независимите: целите боядисани със спрейове, нашарени с любопитни надписи. Доста вода е изтекла от времето на Манфред фон Рихтофен, но едва в I-WAR са забелязали как се променя обикновената машина с мъничко цвят! *Тази* игра е била замислена като симулатор на корвета с възможно най-реалистично поведение в космическото пространство. И резултатът е много добър.

Както вече казах, управлението на кораба е доста трудно, но възможно. Овладяването на някои трикове обаче, позволяващи да се използват силните и слабите страни на нашия Dreadnaught (атаката с обръщане на по-силната част на корпуса към противни-



ка, свалянето на няколко противника наведнъж, използването на таранищи щитове, приспособяването на типа стрелба към ситуацията, използването на всички спомагателни двигатели и пр.) не е възможно без подробно задълбочаване в инструкцията. Действително, във всичко личи солидната работа на програмистите. *В* тази игра, както и във всички реалистични симулатори, сядаме зад управлението на една маши-



на и я изучаваме винтче по винтче. Към недостатъците на I-WAR (макар и малко на брой) можем да причислим сравнително постния арсенал и малката разнородност на противниковите кораби. Наистина, добре е реализмът и мярката да не се загубват в техническата многотия, но, честно казано, малко повече разнообразие не би навредило на играта.

OCEAN
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 8/10

LONG BOW 2



LONGBOW 2 е сигурно най-очакваният симулатор на миналата година. Година и половина дели тази от предишната версия. За много фенове на симулацията това е играта на 1996 г. Първата версия на LONGBOW беше с невероятно завладяваща атмосфера и най-вече с нея тя спечели сърцата на играчите.

Великолепно е!

Когато започваш кариерата си на пилот в LONGBOW 2, можеш да избираш между незабавната акция (Instant Action), единичната мисия (Single Mission), кампанията (Campaign) и опцията multiplayer. Instant Action е дим, в който влиташ по собствено желание, търсейки приключения. Опцията Single Mission позволява да играча да си създаде най-подходяща на настроението му мисия, а броят на възможните комбинации от факторите, влияещи върху хода на мисията, осигурява солидно разнообразие. Е, и двете най-важни опции: Campaign и Multiplayer. Имаш да избираш от две кампании. Първата е Fallen Crescent над Азербайджан, а втората - Azure Rune в две версии: американско срещу американско оборудване и американско срещу руско оборудване. ***Режимът*** multiplayer позволява да се играе чрез модем, кабел, локална мрежа с протокол IPX и Интернет (свързване с TCP/IP). Можеш да се изправиш срещу самия себе си (кампанията Azure Rune - американско срещу американско обзавеждане) или да уредиш сътрудничество (Fallen Crescent - американско срещу руско). Сътрудничеството е в действията на два вертолета или на екипажа на една машина. Тогава играчите избират между ролята на първия пилот и втория пилот-стрелец. ***Кампанията*** е сърцето на LONGBOW 2, а сърцето на кампанията е MPM (Модул за Планиране на Мисията). Именно тук е най-голямата разлика между стария и новия LONGBOW. Всеки път, щом започва нова кампания, DGK (Динамичният Генератор на Кампанията) генерира нов конфликт. Тогава се решава дали да наложиш лимит на запасите и замяната на повредени вертолети. Както и да се определи времетраенето на конфликта. От този момент DGK следи състоянието на всяка единица на бойното поле, количеството запаси от двете страни на фронта и тяхното изразходване. Мисиите се генерират съобразно събития от военния театър и резултатите от сблъсъците на двете страни в конфликта - обогатени с елемент на случайност. В резултат: ако се прахосат снарядите Hellfire за гърмене по камиони, после няма да има с какво да се отблъсне танковата атака върху някоя от оперативните точки на вертолетите или върху снабдителния конвой. Тук важна е функцията на MPM, който играе ролята на потребителски интерфейс на DGK. Преди поредната мисия си струва да се огледат задачите на всяка от четирите групи вертолети и да се избере хеликоптера, с който ще летиш в дадена група. Това има значение за разузнавателни, десантни и спасителни мисии, затова именно при тях се избира вертолет. Следващ етап от планирането на мисията е да се определи маршрута на полета. Тук помагат два уреда: Profiler и Rehearse. С Profiler се изследва вертикалното сечение на терена по маршрута на планирания полет и се избират такива точки по пътя, при които максимално да се използва релефа на терена за маскиране на хеликоптерите. Чрез опцията Rehearse се синхронизират действията на двойките вертолети (възпроизвежда се хода на мисията на карта). Вече остава само да въоръжиш вертолета и - в бой!





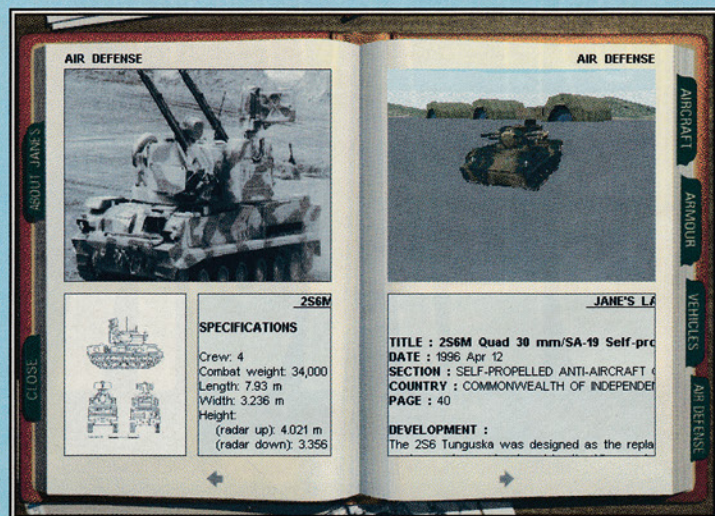
Тук се вижда

с какви видове въоръжение разполага всяка бойна група.! „Книжното“ планиране на мисията създава впечатление за сложна процедура, но само след няколко опита действието на MPM става лесно разбираемо. ***Самите*** военни действия са същинската стихия. Особено важни елементи са синхронизирането на действията с другите групи вертолети и употребата на поддръжка от въздуха и артилерията. За разлика от стария LONGBOW, военните действия протичат в по-голям мащаб и са с по-голям размах. Играчът става частица от голяма машина, но той не бива да забравя, че върху тази малка част лежи огромна отговорност. Ако се провалиш в някаква задача, резултатите незабавно проличават. Крясъците на хората в атакуваните от вражески хеликоптери танкове и

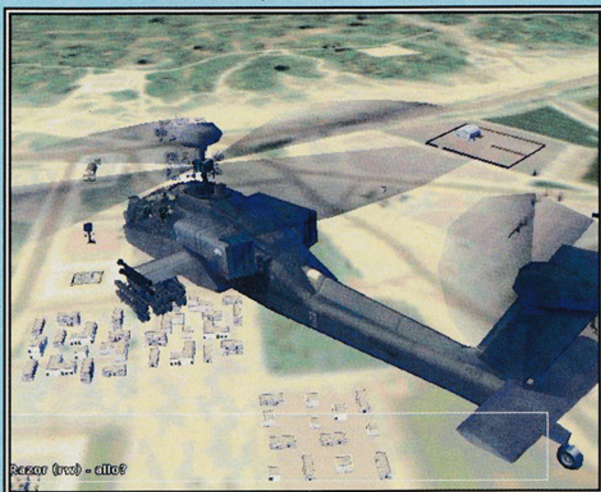




молбите за помощ на простреляните от врага пилоти причиняват повече болка от думата failed в анализа след боя. Като капак, при твое поражение, понасят загуби и единиците, сражаващи се в същия



участък на фронта - нали от тях също зависи дали противникът ще бъде победен! Вражеските единици се бранят ожесточено. На средно ниво вече го няма безгрижното за-



бавление от LONGBOW. Тук трябва да внимаваш на всяка крачка, да се промъкваш, да бъдеш винаги нащрек и максимално да съгласуваш действията си с водача на ескадрилата. В повечето случаи без него просто трябва да се завърнеш в базата. ***Друга*** неотменност е абсолютната дисциплина. Най-важна е задачата! Няма защо да се втурваш към самотно стоящите танк или оръдие, защото в близост до подобна съблазнителна цел може да стане крайно горещо. Обикновено такива самотни цели са част от поголяма група военнотранспортни средства. По-добре е тихомълком да отлетиш някъде встрани. ***Моделът*** на полета в LONGBOW 2 е посложен, отколкото по-рано. Задържането на машината на съответна малка височина изисква от пилота да положи повече усилия. Веднага предупреждавам: без лоста за тягата и кормилото (throttl и rudder) няма защо да мериш сили с пълния реализъм. Това е просто безсмислено. Заместителят в стил джойстик на Sidewinder Pro, който има опростени throttl и rudder, също не помага. Защо ли? Ами защото вертолетът е далеч по-труден за пилотиране от самолета. Пилотът трябва да контролира значително повече фактори, влияещи върху поведението на машината. Тези явления са вярно моделирани в LONGBOW 2 и, за да се овладеят хеликоптера и неговото въоръжение, е необходима наистина сложна система от манипулатори, т. нар. HOTAS (Hands On Throttle And Stick).

Прекрасно е!

Новата версия на играта поддържа карти, ускоряващи графиката 3D с ускорител 3DfxVoodoo. Благодарение на това всички обекти имат поне четири пъти повече детайли. Използват се всички по-важни възможности на Voodoo. В резултат: изстреляните ракети влачат подире си димни опашки, а в момента на изстрелването, както и по време на полета, сиянието от двигателите им осветява за миг околността. Експлозиите дразнят окото не по-малко. Боллукът от огън и гъст дим са също приятни, а щом някой танк е улучен и вторичната експлозия на муницията не е зрелище за пренебрегване. ***Когато*** се лети при лошо време, видимостта е ограничена от рееща се мъгла, която в нормални условия скрива далечните възвишения. В новата версия на LONGBOW теренът е много по-подробен, макар че все така, за жалост, няма дървета. Текстурите са по-интересни и по-разнообразни. От предишния вариант обаче е останало нещо неприятно. Както преди, възвишенията изникват внезапно от въздуха или изчезват по прищявката на неведома сила. Защо този гаф не е премахнат? Моделите на транспортните средства, сградите и другите обекти в LONGBOW 2 са направо прекрасни. Те имат множество детайли и са покрити с разкошни текстури. Камионът е с фарове, каросерия, брезентово покривало, джанти на колелата, а по танковете се виждат всевъзможни капаци и люкове. От пръв поглед различаваш Т-72 от Т-80. Взреш ли се в самолетите и вертолетите, ще забележиш ясно окачванията и лесно ще различиш отделните видове въоръжения. При нощен полет проличава разкошното действие на ноктовизора. В новия LONGBOW се вижда само онази част от терена, която е пред обектива на PNVS, а останалата част е скрита в тъмнина. ***Друга*** тема е звуковото оформление. Шумовете от работата на двигателя и пропелера са прекрасно подбрани. Изстрелите и звуковата сигнализация на бордовата апаратура ги допълват също прекрасно, ако и да не се отличават особено от тези в предишната версия на LONGBOW. Голямо браво заслужават диалозите



между пилотите и операторите на наземни радиостанции. По време на сраженията направо настръхваш, когато пилотът на друг вертолет моли за помощ, след като е бил улучен с ракета; сили ти вдъхва спокойният глас на оператора на артилеристите, които само след миг ще започнат да обстрелват неприятелските позиции. Това е само един от елементите на LONGBOW 2, създаващи невероятния климат на тази игра.

Добре е!

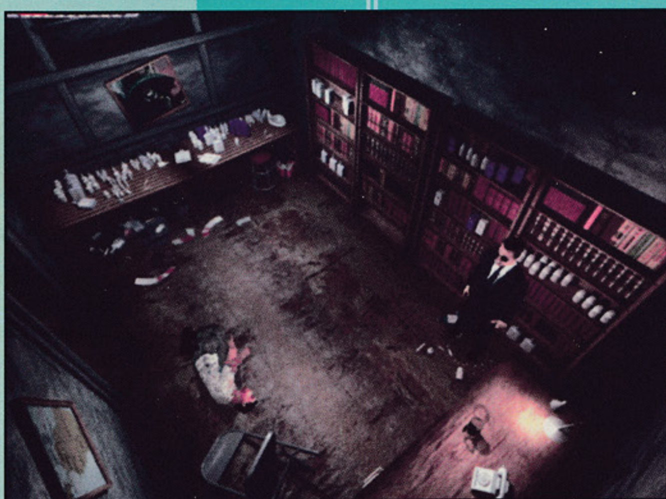
При всички тези графични деликатеси трябва да признаем, че Pentium 133 с 16MB RAM се представя съвсем задоволително. При условие, разбира се, че поддържа карта 3Dfx Voodoo. Картата не е необходима за пускане на играта, но трябва да имаш и DirectX 5. ***Що*** се отнася до мен, намирам, че това е най-добрата симулация, появила се през 1997 г. (поне в САЩ). Климатът, създаван от LONGBOW 2, превръща всяка мисия в пътешествие в неизвестното. Впечатленията от преживяванията на виртуалното

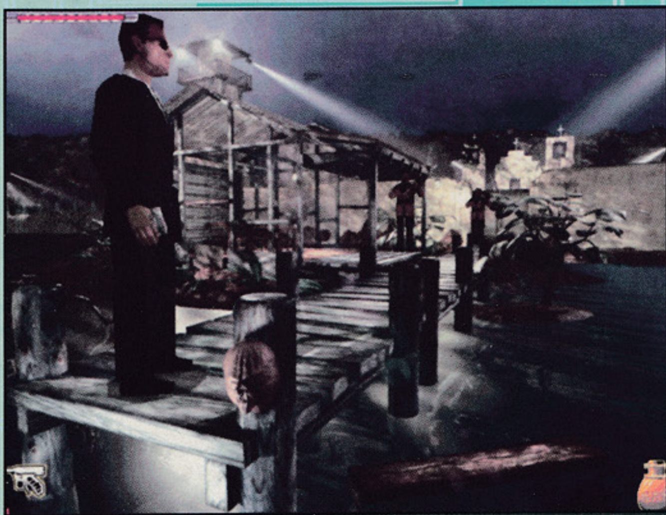


бойно поле са по-интензивни и побогати в сравнение с всички други познати ми игри от същия тип. Симулацията на 1997 година!

JANE'S/EA
PC DOS/WIN'95
Min. Pentium 133, 16 MB RAM
Оценка 9/10

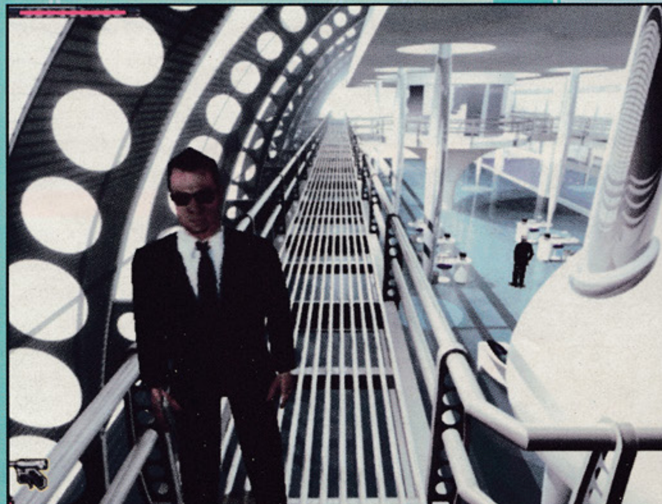
MEN IN BLACK



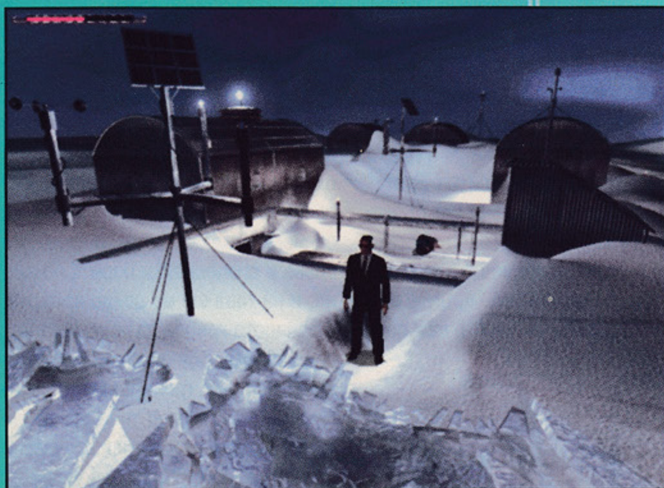


Сигурно се сещате, че играта MEN IN BLACK е създадена на основата на филма „Мъже в черно“. Продуктът е от малобройната група игри приключения 3D, а авторите определят главните герои като „покрити с текстура, напомняща лицата на актьорите от филма“. Играта използва картината на света, познат от киноверсията, но действието представя други събития, разделени на три пълни мисии, които се разиграват по различни сценарии. За изпълнението им можем да изберем един от тримата герои, познати ни от филма. ***Някои*** могат да сметнат за недостатък, други за предимство фактът, че почти я няма иронията, характерна за първообраза. Ако и да се появяват от време на време в компютърния MIB по-лековати моменти, примерно разхвърляни тук-там жълти списания с извънземни на корицата, като цяло той има „feeling“ по-близък до играта BUREAU 13 на фирмата TAKE 2. Ако пък говорим за загадките, MIB не е най-доброто - много клишета, малко открития. При това интеракцията (взаимодействието) със срещаните герои е ограничена до минимум, макар че професията на „типовете в черно“ е точно такава. Плюс е добрата психоатмосфера, която се проявява в истинска уплаха, когато ни атакуват от съвсем неочаквана страна. ***Често*** картата няма нищо общо с фактическия терен. Понякога окото вижда празно пространство, но внезапно се появява невидима стена и нашият герой отказва да крачи нататък. И сякаш това е нищо, та авторите на MIB са крайно пестеливи и откъм визиите. Ситуациите, в които героят ни приема не кой знае колко приятната форма на микрогрупа от пиксели върху огромното пространство на терена, са много чести. Това особено изнервя, щом трябва да се



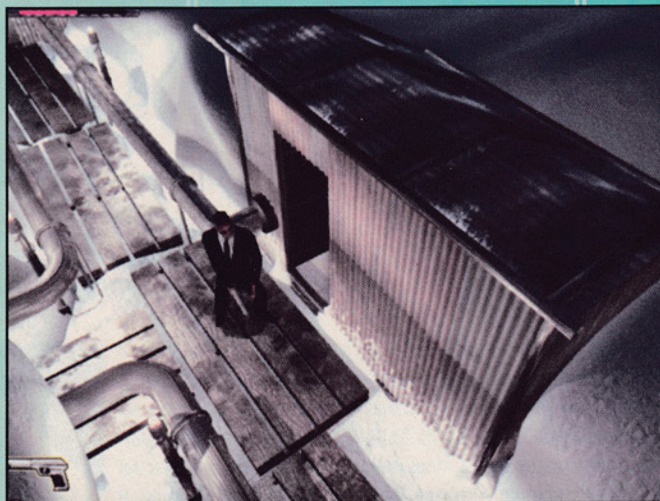


извършват по-трудни работи, като да речем в края на втората мисия, където се налага да се скача по движещи се платформи. От представения на екрана образ играчът



изобщо не може да схване фактическото положение на платформата спрямо себе си, което води до прекарани в безсмислено скачане минути. **В** MIB си имаме работа със стандартните за този вид игри начини на придвижване - ходене, бягане и скачане. Последното от които е крайно неестествено. Допълващ минус са пестеливите движения: ограничават се с основни дейности, т.е. придвижване и бой; вземането на предмети е само протягане на ръка. Това е крачка назад дори в сравнение със добрия стар ALONE IN. **За** да се премахнат враговете в MIB, могат да се използват юмруци, крака и огнестрелно оръжие. Ръкопашната борба не е донаправена - често сме в ситуация, в която е излишен богатият арсенал от удари, тъй като врагът стои неподвижно като пън, приемайки ги покорно. В MIB е въведен обаче един





интересен елемент: когато се прицелим в някого с оръжие, на челото му се появява точка както в TIME COMMANDO. **Озвучаването** го бива. Музикалната заставка се включва само в определени ситуации, затова пък през повечето от времето ни съпътстват добре подбрани „природни звуци", примерно вой на вятър на арктическата станция или идващ от улицата автомобилен шум в градското жилище. **Фоновете** са rendering-и с добро качество. Анимацията на неподвижните обекти на картата пък е





слаба - обяснението намираме в каталога на играта: анимациите са създадени от последователното прожектиране на некомпресирани графични bmp файла. Точно затова играта се зарежда бавно и не е най-добро попадение за програмистите. **MIB** е създадена в светкавични за бранша темпове. Личи й! Претупването на работата е причина за множество опростявания и пълна липса на уважение към подробностите. Цялото е спасено от добрата концепция на продукта и защото авторите определено са много вътре в темата и знаят какво правят. Благодарение на това MIB има някои нови елементи, които не са срещани досега в подобни игри. Така или иначе, MIB си е само залъгалка за фанатиците на игри от типа ALONE IN... Или за почитателите на мъжете в черно като такива.

JANE'S/EA

PC DOS/WIN'95

Min. 486DX/2/66, 8 MB RAM

Оценка 4/10

ULTIMA ONLINE

„Благоразумие, мъжество, мъдрост, справедливост“
Платон, „Държавата“

Още в самото начало трябва да кажа, че ULTIMA ONLINE изцяло покори сърцето ми. Знам, знам, че доста хора се оплакват от закъснения в мрежата, изхвърляне от сървърите, скука по време на играта. И какво от това? Един мъдър човек е написал, че почитателите на UO нямат време, което да губят за писане на критични забележки, защото не могат да се откъснат от играта. Мисля, че в това твърдение има много истина. Естествено е всеки продукт, особено толкова новаторски, да не е лишен от грешки, но нали никой не е съвършен. Освен това създателите на UO премахват „в движение“ грешките, забелязвани от играчите. Понякога още при започване на играта се задейства поредната поправка. И може би ще прозвучи патетично, но ще кажа, че лорд Бритиш не е сам - с него са хилядите играчи, които с общи усилия сътворяват света на ULTIMA.

Воин, ковач или търговец

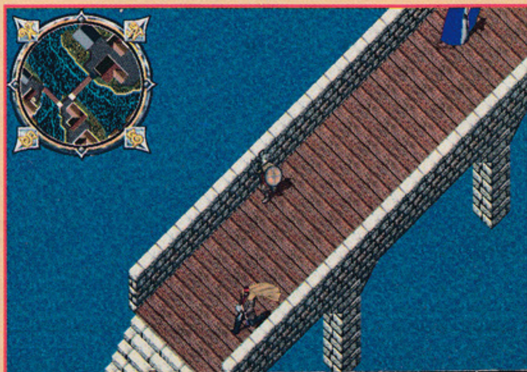
Ричард Гариот, известен като лорд Бритиш, е създателят на осемте части на сагата за света на ULTIMA. Пришълецът от един тайнствен свят, героят, чиято задача бе да покори злото, изпълняваше главната роля в нея. Целият цикъл се радваше на голяма популярност, но Гариот не се задоволи само с издаването на поредни части от сагата. Лорд Бритиш реши да премери сили с най-трудното предизвикателство в историята на компютърните игри: той създаде приключение в света на Британия, в което участват няколко хиляди играчи от цял свят (до 3 хиляди на всеки от няколкото сървъра). **Да**, да, ние помним MUD (текстовите игри в мрежа). Гариот отиде още една крачка напред: ULTIMA ONLINE е продукт с цялостното графично оформление, позната от предишните части на ULTIMA; има градове с къщи, гори, планини, реки, и преди всичко - хубави персонажи, управлявани от играчите. Щом стана дума за героите, то UO позволява най-сетне да играеш роля, за която си мечтал през целия си живот, макар че в началото може и да се разочароваш. Повечето ролеви игри са ни приучили да пресъздаваме образите на храбри герои, надарени с големи способности и лесно печелещи слава, богатство и уважението на сеирджиите. Затова пък в UO е като в живота. Започваш приключението си като обикновена,



незабележима във всяко отношение единица, която сама, единствено благодарение на своя труд и издръжливост може да постигне набелязаната цел. В началото всеки е просто един от многото жители на Британия. От теб зависи дали ще бъдеш воин, ковач или търговец. Когато вече си взел решение на какъв занаят да се посветиш, програмата ще ти предложи уменията, най-подходящи за дадената професия. Ако желаеш да станеш дресьор на животни, най-подходящи ще бъдат Animal Lore, Animal Taming и Veterinary. Окончателният избор обаче зависи само от теб и вместо ветеринарна медицина можеш да изучаваш тайните на кулинарното изкуство например. Аз създадох няколко персонажа, преди да изпитам накрая пълно удовлетворение. Сега кариерата на моята героиня май върви в добра посока. Мисля, че след няколко месеца ще се убедя в това. **Когато** създаваш някакъв персонаж, ти решаваш дали той ще бъде суперсилен или супергъвкав, но затова пък слабо интелигентен или направо посредствен. По-късно получаваш екипировка и избираш мястото, в което предпочиташ да бъдеш „десантиран“. Ако си избрал да бъдеш ковач, препоръчвам ти Minoc, където има желязна мина и по-лесно ще си напълниш кесията с нужните ти парички. Наистина, когато вече насъбереш голям брой предмети, може да се окаже, че в кесията царува пълен хаос и нищо не се вижда. Понякога това е доста дразнещо и аз си мечтая за кесия („джоб“) с преградки или друг, по-доброжелателен начин за показване на притежаваните предмети. **Знам**, знам, сега всеки би желал да потегли незабавно към срещата със злите сили, бързо да спечели няколко битки, постигайки слава и спечелвайки пари. Спокойно, и на това ще му дойде времето. В началото трябва да усъвършенстваш своите бойни способности - например, на тренировъчните манекени, а едва след това ще дойде часът да премериш сили с чудовищата. Най-добре е да започнеш от печелене на пари в професионалната сфера. Ковачът може да добива желязна руда (или да я купува от другите играчи), да я претопява и после да продава своите изделия. Този елемент от играта още не е доизкусурен напълно - предлагането на продуктите многократно надвишава търсенето. При това NPC (персонажите, управлявани от компютъра) не са особено склонни да купуват стоки, сътворени от човешка ръка, и най-охотно приемат храна. **Би** могъл също да отидеш на малък лов в гората, но първоначално









нападай само дребни животинки, щото иначе можеш да станеш обект на ловните мераци на по-едричкия дивеч. Можеш също да продаваш своите продукти на другите играчи, най-добре на централния градски площад, където се събират много хора. Освен това в странноприемниците има табла с обяви, където не само можеш да поместиш своята оферта за работа, но и да се наемеш на някаква добре платена служба. ***Ако*** непрекъснато използваш някое от уменията или познанията си, то тяхното ниво постепенно расте - например, добиването на руда в мината може да увели-



чи умението „Рудодобив“ или силата ти. Цял живот може да се играе на UO, тъй че не очаквай тутакси да повишиш своите показатели. Това изисква доста време и търпение.

Както си постелеш,

така ще заспиш. Светът на ULTIMA се създава до голяма степен от самите играчи. Именно от тях зависят повечето ситуации, които се срещат в играта. Разбира се, без NPC Британия нямаше да бъде това, което е. С истинския, реален човек можеш да обмениш забележки относно света, времето и животните. Можеш да създадеш дружинка, с която да отидете на лов в гората. Общо взето, в UO обаче няма кой знае колко чудовища, с които „да се заемеш“. Май на един играч се



пада средно по 0,01 чудовище, въпреки че те най-често са много силни противници. Веднъж се натъкнах на трол, на когото група хора се опитваха да видят сметката. Когато им предложих помощта си, те категорично отказаха - не, в никакъв случай! Просто не искаха да делят с мен потенциалната плячка. ***Поради*** тази причина част от играчите се занимават с... убиване на други играчи. Някои просто искат да изтребват всеки, когото докопат. Ако си избереш кариерата на PK (player killer - термин, взет назаем от Diablo), не забравяй, че всяка лоша постъпка се отразява зле върху твоя имидж и предопределя отношението на околните към теб. Ти също



трябва да бъдеш нащрек за такива играчи. В рамките на града си в безопасност, защото тук стражите арестуват всеки, осмелил се да използва сила. Опасно става, когато излизаш извън градските стени и губиш защитата на лорд Бритиш. Тогава се придържай към оживените пътища - по принцип там се срещат повече приятели, отколкото врагове. Не позволявай на непознати да те примамят в усамотени кътчета. Аз направих веднъж такава грешка, макар глупостта ми да нямаше трагични последствия. Срещнах едни хора, които поискаха да говорят с мен извън стените. Щом попаднах там, те ме нападнаха, но за късмет се оказа, че искат само... да потренират. ***Най***-добър изход е да събереш група хора с различни способности, с които да тръгнеш да покоряваш света.

Подобна тактика е полезна и при случай на смърт. Тогава можеш да избереш две възможности: или да загубиш 25% от своите възможности (но не под основното ниво) и веднага да възкръснеш, или да се превърнеш в дух и да си възстановиш телесната форма, използвайки помощта на срещнат жрец или лечител, както и чрез молитва в храма. Дотогава обаче твоето тяло остава беззащитно и, ако приятелите ти не опазят твоето имущество, можеш да останеш гол като пушка. Нали се знае, че щом на пътя лежи мъртъв човек, рано или късно някой ще поиска да надзърне в кесията му. Когато избираш втората опция, не забравяй, че сега твоите



способности намаляват по-бързо, отколкото когато си бил жив, и ако пребиваваш продължително време във формата на дух, можеш да загубиш повече в сравнение с незабавното възкресение.

Който пита, намира

В началото със сигурност ще се чувстваш объркан и безпомощен, понеже Британия се различава от другите компютърни светове точно по това, че съществува, живее и се развива независимо от твоето участие или неучастие в приключението. Хората се разхождат край теб, животните спокойно си поскубват тревичка, по морето плават кораби. Трудно е също веднага да се научиш да управляваш персонажа. Не забравяй обаче, че винаги можеш да попиташ другите играчи, които най-често са склонни да помагат. Хората искат и умеят да се забавляват. Аз лично два пъти се омъжвах. За съжаление, и двамата мои съпрузи избраха живот без мен, а за края на нашата връзка допринесоха закъсненията в мрежата и прекъснатата връзка със сървъра.

Зелена трева,

чуруликане на птички. Графичното оформление на UO е много красиво, а всички подробности са изпипани - например, ако облечеш костена броня, това ще се вижда отлично. Понеже изборът на дрехите и техните комбинации са много богати, рядко се срещат еднакво облечени играчи. Музиката също е идеално подбрана за всяка ситуация. В зависимост от настроението ти - миролюбиво или войнствено, от това дали си в града или в гората, се чуват съвсем различни звуци, пасващи на графичните ефекти и засилващи удоволствието.

Минуси...

Закъсненията в мрежата създават много проблеми. Веднъж бях изхвърлена от сървъра около 15 пъти,



преди да започна нормалната игра. Но за ентусиаста няма нищо невъзможно. Разбира се, има моменти, когато играта тече съвсем безпроблемно. ***За*** да играеш, трябва да знаеш английски език, макар и не перфектно, тъй като чужденците са снизходителни и се стараят да отговарят дори на завалени фрази като „Кали иска стигне до дракон“. Навремени се срещат хора, говорещи на други езици, например, срещала съм група холандци, норвежец, както и един французин, който упорито настояваше да си поговори на френски!

...и плюсове

UO е начинание, в което много неща се нуждаят от усъвършенстване. Непрекъснато обаче се въвеждат нови и нови поправки и играта става все по-добра. В нея са се обединили играчите на ролеви игри от цял свят, а това наистина е голямо постижение. Колкото подълго играеш на UO, толкова повече те увлича тя, толкова по-доволен си от факта, че си гражданин на Британия. Когато много отдавна, още при моите първи стъпки в UO, попитах някакъв воин откъде е (имах предвид нормалния свят), той ми отговори, че е от Minoc. Тогава се учудих, но сега знам, че аз също съм от Британия.

ORIGIN/EA
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM,
Internet
Оценка 9/10

STEEL PANTHERS 3
brigade command: 1939-1999

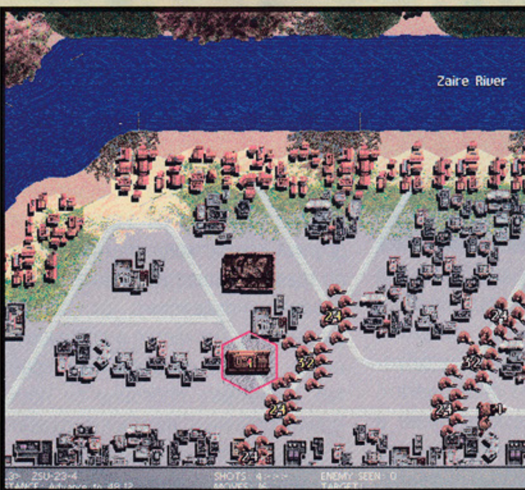


Сред почитателите на hardcore-стратегиите STEEL PANTHERS е почти култово заглавие. Нека сега обаче разгледаме промените и новите решения, използвани в STEEL PANTHERS: BRIGADE COMMAND 1939-1999, т.е., Решения които я отличават от нейните прочути предшественички. **Мащабът** на играта е променен (1hex=200m) и е удължено времето, което отговаря реално на един етап. Благодарение на това играта наистина съответства на своето заглавие - BRIGADE COMMAND. В създадените чрез редактора й кампании и сражения ние на практика най-често предвождаме примерно бригада, формирана от 3 танкови батальона и/или моторизирана пехота. Може, естествено, да се създават всевъзможни конфигурации, като се разполагат нашите ordre de bataille (така професионално се наричат участващите в битката отряди) заедно с отделни роти, взводове и дори отделения.

Играта предлага 6 кампании: Северна Африка 1941-42, Сталинград 1942, Маркет-Гарден 1944, Виетнам 1965-70, НАТО 1988 и Свещената война 2000, както и значителна група сценарии. SP3 е снабдена с много точен редактор на сценарии (или всъщност цели три редактора: на битките, сценариите и кампаниите). Това позволява както да се изграждат битките за минута, така и да се изпипва сценарият много надълбоко чрез намеса в параметрите на всеки от отрядите. Достатъчно е да кажем, че промените не се ограничават с броя и бойния дух на отрядите, а стигат чак до тяхното въоръжение (типа оръжие). **Усъвършенстваният** редактор на сраженията би трябвало да задоволи и най-скритите въжделения на феновете. Най-сетне става възможно да се изграждат сценарии, в които от едната страна участват единици от няколко държави (а при повече изобретателност - и от различни исторически периоди). Допусната е също възможността да се приема храна, докато трае битката. От предишните части познаваме типа на танковете и въоръжението на пехотата, макар че тук е добавена щипка най-съвременна техника (появява се френският Leclerc - понастоящем най-добрият танк на картата). Представена е по-добре и артилерията (с повишена точност на стрелбата), и авиацията с дадената й по-голяма самостоятелност при избора на целите.

Първи впечатления

Докато в SP2 просто нямаше място и време за размах в маневрите и вниманието на играча се съсредоточаваше върху маневрирането с отделни транспортни единици, в SP3 играта е чисто тактическа. Изведнаж се оказва, че приложение намират резервите, които в предишните части се създаваха само поради липса на място на предната линия. Ще се изненадаш, като забележиш колко важно е планирането на отбраната в дълбочина, колко съществено е да се концентрира атаката в една точка. Отделните танкове и дори взводове престават да имат значение - брои се само „масата" войски, използвани в дадената точка. Повишава се значението на бойния дух - реакцията на отрядите спрямо загубите е решаваща за хъса на отбраната на дадено място, което пък пряко влияе на времето, оставащо за маневри с останалите бойни сили.



Макар че в SP3 можем да си изпробваме силите в различни исторически кампании, не всички периоди са еднакво атрактивни. Сраженията от периода на Втората световна война протичат на картата на SP3 при доста голяма теснотия. Ефективният обсег на оръдията от това време е толкова малък, че лесно се стига до сблъсъци и битки на маса танкове в една точка от картата. От друга страна, тук лесно може да се осъществи някаква обходна маневра или изненадваща атака откъм фланговете. На свой ред 50-те години са период, в който на върха са безоткатните оръдия - едно оръжие, което позволи на пехотата да се противопоставя самостойно на танковете, чиято конструкция си оставаше почти непроменена. Ето защо въпросният период може би ще е по-малко привлекателен за любителите на техниката. Най-интересен е периодът 1965-80 г., през който настъпи бърз развой на бойните машини на пехотата и насочваните противотанкови снаряди. С други думи, през тези години различните елементи на бойното поле се уравновесяват сравнително добре. Танковете играят главната роля, но с усилия, оставайки през цялото време под натиска на все по-модерното въоръжение на пехотата. Битките от този период са извънредно интересни и поради голямото разнообразие на въоръженията: танкове, бронетранспортьори, ракетни установки, а също хеликоптери и самолети, натоварени с напалм или ракети „въздух-земя". От друга страна, въпросната техника все още не е така безаварийна и ефективна, каквато ще стане през 90-те години. Затова всяка битка е вълнуваща и доста продължителна, оставяйки дори в случай на първи неуспех време за прегрупиране и маневриране. В сраженията от 90-те години вече трудно може да се



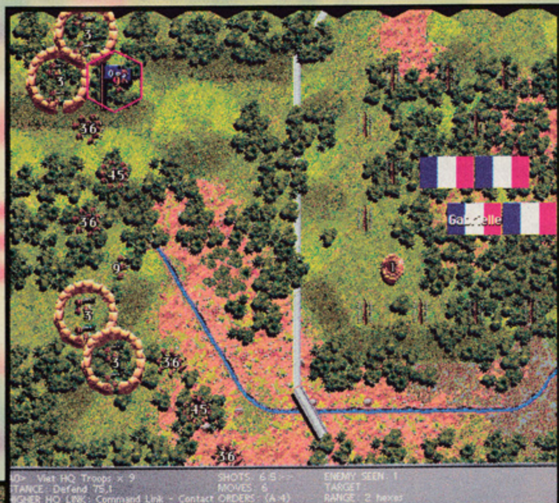


говори за някаква свобода на действие, особено когато твоите взводове ще се „изпаряват" от един залп на врага.

Атака и отбрана

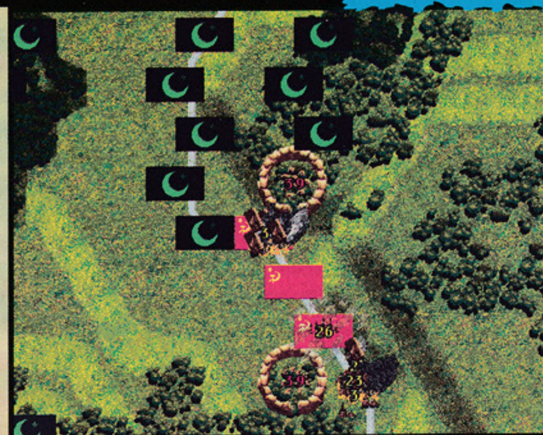
В PS3 тактиката играе несравнено по-важна роля в сравнение с първите две версии. Не става дума за управляване на отделен танк или взвод, а за класическия смисъл на тактиката като умение да се разполагат и командват като цяло собствените войски в едно сражение. **Понеже** картата е много по-голяма, отколкото преди, отделното възвишение или отделната гора не са ключови за цялата битка. При мъничко късмет, след като разположим в SP2 своите единици на централния хълм, ще държим под контрол цялата ширина на картата. Тогава отбраната ще има страхотно преимущество. Не е важно откъде ще атакува противникът, тъй като винаги най-малко 2/3 от нашите войски ще го държат под прицел. Такава ситуация не е възможна в SP3 - тук трябва да разполагаш своите отряди значително по-внимателно. Най-простият, но същевременно и най-глупавият начин, е да подредиш всичко в една линия - от единия до другия край на картата.

Може да ти се струва, че така укрепваш огневата мощ на предната линия, но това би имало ефект само ако противникът също разположи своите сили равномерно или ти имаш предимство в качеството на въоръжението. **Задачата** на атакуващия е в известен смисъл комфортна. Защитаващият се трябва по необходимост да разпръсне силите си, за да се пази от различни страни (не знае откъде ще дойде ударът), докато нападащият може да ги концентрира в избрано от него място. Разбира се, отбраната също е загадка за атакуващия, тъй като не знае как са разположени отрядите на противника. Толкова по-важно тук обаче става съсредоточаването на силите в една точка - така че най-бързо да се смаже огъня на защищаващите се в дадено място отряди. Силната артилерийска поддръжка също е от решаващо значение. Тя ликвидира съпротивата на противника значително по-успешно, отколкото директният



огън на непрестанно движещите се отряди - още повече, че в първите етапи атакуващият не бива да се впуска в продължителна размяна на огън, а по-скоро да напира напред. Ако бъде направен пробив на фронта и пътят към точките на победата е открит, тогава защитникът може да раздвижи своите укрити единици и да контраатакува. **Такова** „фронтово" разиграване все пак не е за препоръчване. Посъвременен вариант на защита е косвената отбрана. Прилагайки я, не преграждаме пътя на противника към точките на победата, а само наместваме своите единици така, че напиращият противник сам да се изложи на обстрел, навлизайки например странично спрямо нашите позиции с ракетни установки или противотанкова артилерия. Тоест ние не защитаваме точките на победата като разполагаме наши отряди в тях, а вземаме под пряк или кръстосан огън всяка вражеска единица, насочваща се към тях. **Еластичността** на отбраната има толкова по-голямо значение, колкото поблизък до нашето време сценарий се разиграва. В сраженията от Втората световна война можеш да приложиш успешно статична отбрана, защищавайки се яростно от една позиция. В по-близките до







наши дни сценарии такава защита може бързо да бъде поразена от артилерията и точния огън на танковете. Трябва да се помни, че в настоящия момент важи принципът: „Откритият враг е унищожен враг". Затова е по-добре да реагираш гъвкаво, изграждайки отбраната си в дълбочина, като по време на битката се оттегляш от една позиция на друга, така че всеки път да изненадваш противника с огън от укрита позиция.

Обобщение

Трябва ясно да го кажем: SP3 е съвършено различен свят от този в първите две версии. На пръв поглед малко неща са променени. Всъщност - само мащабът на картата и броят на единиците на нея. Така обаче е била преминатата онази невидима граница, която отделя играта с фигурки от симулатора на сражения на тактическо ниво. Играчите, възхитени от предишните варианти на STEEL PANTHERS, ще се почувстват тук на чужд терен. Рецептата как да се „вживеят" в атмосферата на играта е проста: необходимо е да забравят за отделния танк или отделната пехотна единица и да насочат вниманието си в посока на военното изкуство. Което пък вече изисква малко по-различни интереси. **За** какво става дума? Много просто. Ако пристъпиш към играта с нагласата от SP1 и SP2, то или бързо ще се объркаш сред масата бойни единици, или ще ти доскучае да преглеждаш комюникетата още след разиграването на първите битки. Пак повтарям: трябва да забравиш отделния танк!!! Изобщо не е важно с какво оръжие е унищожена една или друга бойна единица. Като командир на бригадата ти имаш други задължения и няма смисъл да обръщаш внимание на отделните отделения и дори взводове. Вниманието ти трябва да се концентрира по-скоро върху ротите и батальоните. **Въпреки** променения мащаб играта изобщо не губи от гледна точка на темпото на акцията. Понякога разиграването хем е по-бързо, хем по-продължително време те държи в напрежение (в сравнение с първите две версии). И още нещо много важно: за домораслите спецове по военно изкуство SP3 е прекрасен инструмент за изследване на шансовете на войските на различните нации при непосредствен сблъсък. По този начин бихме могли например да установим дали през 1944 г. съветски бронетанков корпус би разкъсал с щурм отбраната на немска пехота, подкрепяна от един батальон Тигри и няколко 88-милиметрови оръдия. Как мислите, дали 200 горящи Т-34 могат да грешат?

SSI/MINDSCAPE
PC DOS
Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM
Оценка 8/10

„Което не можеш да изцериш с лек, ще изцериш с желязо, което не можеш да изцериш с желязо, ще изцериш с огън, което с огън не можеш да изцериш, за неизцеримо трябва да признаеш.“
Хипократ

Златният век в света на Урак е завършил преди десетки години. През този период силите на Смъртта са нараствали и сега се готвят за последен удар. Останалите седем Лордове си дават сметка за наближаващата буря. Но ще могат ли те да забравят оскърбленията и обидите, да изтласкат на заден план собствените си амбиции и гордост, да се обединят и отблъснат надвисналите черни облаци? Дали Цикъла на Живота ще продължи или това е последният му оборот? *Това* накратко е ситуацията в света на LORDS OF MAGIC. Целта на играча е да победи Лорда на Смъртта Балкот и да съхрани естествения ход на Цикъла на Живота. Това не е просто, защото освен войските на останалите Владетели по света се мотаят и банди ренегати. В началото ти не притежаваш нищо освен ерзаци на суровини и лична гвардия. Опирайки се на тези скромни ресурси, ще трябва да укрепиш своята мощ дотолкова, че да си в състояние да се изправиш в по-нататъшните битки дори срещу орди зомбита.



Що за свят е това - всеки вижда

След пускане на LOM първите впечатления са определено положителни. Чудесното графично оформление и емоционалната музика създават наистина приятна атмосфера. *На* Урак съществуват 8 религии, свързани с осемте вида магии: на Водата, Огъня, Въздуха, Земята, Реда, Хаоса, Живота и Смъртта. Некадърността на поредните Лордове и интригите на силите на Смъртта са довели света до ръба на катастрофата. Задачата на новите седем Лорда е да върнат блясъка и славата на своите религии, както и да изтласкат обратно Смъртта на нейното място в Цикъла на Живота. *Урак* е магичен свят, населен от хора, джуджета, елфи, гноми, човекогущери и други фантастични раси. Тъкмо представители на тези раси, съблазнени от злато, бира и кристали, ще постъпят в твоята армия, за да възвърнат от твое име порядъка в света. Техните успехи или провали влияят върху твоята слава, а от нея зависи дали ще спечелиш нови поддръжници и колко многобройни ще са те. *Най*-напред трябва да откриеш Великия Храм и да го изтръгнеш от властта на слугите на Смъртта. Успееш ли да го сториш, печелиш вярата на поданиците си в твоята Магия и те ще ти построят форт (укрепление) в града. Освен това славата от тази победа ще накара някои хора да обърнат гръб на дотогавашния си живот и да дойдат да служат под твоите знамена. *Център* на твоите владения е град, в който има храм, кръчма, пазар и кметство. Тези сгради позволяват да се извършва свободна размяна на притежаваните суровини, като, разбира се, тази размяна не е безплатна. За да повлияеш благотворно на своята слава, ти можеш да организираш също фестивали. Ако изпаднеш в сериозна нужда, би могъл да поискаш дотации от кмета. Не забравяй обаче, че не е достойно за владетел с твоята слава да прави това и че ако такова нещо се разчуе, славата ти ще избледнее. *Освен* трансформации на злато и кристали, жреците от храма умеят да лекуват ранени войници и дори да развалят лоши магии, които враговете спретват на теб и твоите поданици. *Когато* бъде построен фортът, получаваш възможност да влияеш по-силно върху ситуацията в града. Можеш да слагаш свои хора във всяка от сградите и да създаваш по този начин нови източници на доходи, увеличавайки славата си. Така ще си осигуриш и достъп до информация за останалите Лордове и за тяхното икономическо положение. *В* близост до града са разположени бараки, кула на маговете и гилдия на крадците. Срещу съответно заплащане в тях можеш да вербуваш наемници за охрана на реда в твоите владения, за провеждане на изследвания върху нови заклинания, за трениране на нови бойни формирования, за осигуряване на твоята лична безопасност. Вместо да плащаш на наемници, може да обучиш за целта и свои поддръжници, но това изисква много средства.





Червената армия

Армиите на Урак са организирани по специфичен начин. Съгласно традицията отрядите са от по трима войници. Никой от Лордовете или Учителите не бива да предвожда повече от три отряда. Последният обичай е анахроничен и понастоящем се срещат армии, състоящи се от повече от три отряда, предвождани само от един Лорд или Учител. Но дори и в тези случаи армиите пак се базират на „тройния“ принцип. *Титлата* Учител получава всеки, който е завършил едно от трите училища на Урак. Бойците преминават специално обучение за ръкопашен бой и командване на различни отряди. Маговете се образоват в областта на тайните изкуства и овладяват различни заклинания. Те могат да разработват и нови магии, но за целта им трябва тишина и спокойствие, каквито има само в библиотеката, и то ако там не е пренаселено от магове. Крадците придобиват ценните знания как да се промъкват незабележимо през вражески територии и как самите те да разкриват подобни шпиони. В тяхното обучение е включено и залавянето на жив Учител от противниковата страна, и изтезаването му, за да се изтръгне информация. *Традицията* повелява всеки от Лордовете да избере една от тези професии и да премине съответното обучение. Всеки от Лордовете и Учителите може да преподава своите зна-





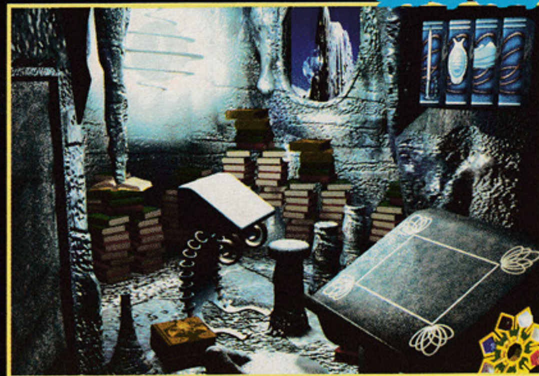
LORDS OF MAGIC



ния на новобранците. За тази цел трябва да прекара известно време в съответното училище (боецът - в бараките, магът - в кулата, крадецът - в гилдията) и да подготви указания, бележки и други помагала за обучаването на нови отряди.

На утъпканата земя

Обикновено битките са един от най-важните елементи на всяка стратегия. Ето защо начинът на представянето им и разработката на командната система често са решаващи за окончателната оценка на игрите от този вид. В LOM битката се води в реално време, но е въведено решение, позволяващо тя да се замени в своего рода сражение в отделни турове. А именно - може да се се спре играта и да се дадат нови команди! Така ситуацията на бойното поле се оценява по-точно и се намалява предимството, което има компютъра с бързината си. Обединяването на двата плюса позволява да възприемаме битките в LOM като реалистични, а самата игра да не изглежда като тест за сръчност. За жалост, в играта не са избегнати някои дразнещи недоглеждания. Първият упрек се отнася до невъзможността ние сами да разположим своите единици преди битката - компютърът го прави вместо нас. Подобно решение е прието при много стратегии, но то изисква да се прилагат добри алгоритми. В LOM нашите отряди често биват разположени в противоположни краища на картата. Дори се случва единиците от един и същи отряд да се намират в различни точки. В резултат още в началото на битката се налага да прегрупираш силите си. Добре ще е компютърът да реши, че предимство има играчът - тогава няма да атакува, а ще подреди силите си в отбрана и ще изчака твоето нападение. Ако той е с преимущество, възможно е да не успееш да се подготвиш за отблъскване на атаката. Упрек номер две се отнася до вида на бойното поле. То не е добре разработено и релефът на терена невинаги се вижда добре. Освен това понякога е трудно да отгатнеш, че някои единици нямат право да навлизат в определено поле. Първата ми битка изглеждаше горе-долу така: зелен терен заема по-голямата част от моята страна на картата, а моите отряди стоят от двете му страни (войниците от двете мои единици се оказват разделени и разположени от двете страни на „тревната площ"). При опит да изтегля остатъка от армията си напред отрядите измарширват... в края на картата. За кутсуз компютърът реши, че има предимство и атакува. Предните отряди (1/3 от армията) нямат и най-малък шанс и са светкавично посечени. Чак от марша на вражеските единици около „тревната площ" ми просветна, че не са виновни лошите алгоритми на движение, а просто по „тревата" е забранено да се ходи. Третият упрек се отнася до отгеглянето на отрядите от бойното поле. Здравият разум подсказва да се обърнеш кръгом и да бягаш, колкото ти сили държат. В LOM обаче единиците бягат по много странен начин, често насочвайки се към противника. На четвърто - и последно място - ще отбележа, че тук начинът на командване на единиците е успешен само при по-малки сражения. В началото на сблъсъка няма проблеми при даването на команди. Избираме отряд, даваме му нареждания и всичко е наред. Трудностите започват, когато битката се разгори. Няма начин да се провери каква заповед е получила дадената единица, което затруднява въвеждането на промени в поведението на подчинените. А това е особено важно - ако целта на атаката изчезне, войниците, които са атакували, стоят, очаквайки по-нататъшни команди. Ако в ръкопашния бой участват от няколко до десет-петнайсет души, картината е все още обозрима. Но ако битката се води от няколко десетки души, никой не може да контролира поведението на всичките си подчинени, за да не стоят те бездейни и сражението да се превърне в хаотично побоище.





Да купиш или да не купиш

Интересно решение в LOM са големите възможности за търговия с останалите Лордове. На практика тук може да се разменя всичко. Имаш излишък от бойни единици, а ти трябва някакво заклинание; търсиш артефакт, а една от мините за кристали ти е излишна... Ако е така, остава ти само да се свържеш с друг Лорд и да пристъпиш към пазарлък. Естествено, вместо обикновена търговия можеш да направиш някому подарък или ти самият да наложиш данък, макар че последното решение трябва да бъде добре обмислено.

Оценката

LORDS OF MAGIC е невероятно увличаща игра. Благодарение на широко разработената опция multiplayer (кабел, модем, локална мрежа, Интернет) и инсталирания редактор на карти тя гарантира дълги часове забавление. Нейна силна страна са решенията, които могат да служат за пример на авторите на подобни стратегии (развитие на бойните единици, обучението от Учители, активната търговия). Особена похвала заслужава военната система, която отразява отлично реализма на битката (с почти пълен контрол на нейния ход). Наистина е жалко, че не са били отстранени споменатите недоглеждания, защото освен тях играта няма други недостатъци и би могла да получи дори 8.

IMPRESSIONS/SIERRA
PC WIN'95
Min. Pentium 75, 16 MB RAM
Оценка 6/10

NO ??? EXIT

BLADE RUNNER

О, не! Няма да получите готово решение. Няма да научите как стъпка по стъпка да водите McCoy до решаване на случая. И това не е, за да се правим на интересни, а защото играта може да се проведе по поне тринайсет различни начина. Зависи до голяма степен от факта кой ще е репликантът. При всяко ново пускане на играта „изкуствен човек" може да са различни персонажи. При едно разиграване аз попаднах дори на „човешка" Lucy. *Тъй* като оста на играта винаги е една и съща, много неща се повтарят и, щом опознаете общите принципи на действие, тя може да ви се стори доста проста. А не е!

Диалозите

Привидната простота на BLADE RUNNER понякога става трудна задача. Първият и най-чест повод за



заклещване на едно място са лошите диалози. Това е резултат на пренебрегването на елементарната истина, че смислен и разумно протичащ е разговорът, когато са адекватни питанията и начинът, по който се провеждат те. *За* да задаваме подходящи въпроси, хубаво е понапред да сме наясно какво искаме да разберем. Затова, преди да захванем разговор с току-що срещнатата особа, първо трябва да проверим има в нашия KIA и да се запознаем с доказателствата, събрани до този момент - те са означени с малки стрелки. Намерим ли някаква следа (вземаме предмет или чуваме нещо за някого), това мигом стига до нашия KIA, но още е неизвестно на McCoy. Едва когато потвърдим всички доказателства в компютъра (с натискане на клавиша), можем да сме сигурни, че нашият герой ги е усвоил и може да ги използва при разговор. *Втори* важен фактор е нагласата. Майсторското жонглиране с настроенията на нашия Ловец на Андроиди е и трудно, и зависимо от късмета. Затова трябва да сме много внимателни преди всеки разговор. Тук може да се избира: да се сейфва или да се избират темите. *Сейфването* запазва състоянието на играта и тогава започваме разговор с някого в кротък режим. След края на приказките, когато типът не ще да изстиска нищо ново от себе си, проверяваме в KIA дали се е появила нова следа. Ако не, зареждаме предходната игра и захващаме пак разговорката, само че променяме режима на нормален. И така нататък: докато следата не попадне в нашата база от данни. Проверяването на KIA е особено важно, защото съществените данни за водените от нас следствия винаги се наместват в компютъра, докато ние самите невинаги можем да оценим дали при един разговор е получена важна информация или не. Разбира се, възможно е някои важни неща, които чуем, да не попаднат в KIA, но не това е принципът. *Спрем* ли се на варианта с избор на темите, трябва да избираме от менюто с режимите на разговорите на последния McCoy - този с въпросителния знак. Тук вече преди всеки разговор можем да изберем какво да питаме даденото лице. Но трябва да сме много деликатни - някои наши въпроси може толкова да разстроят събеседника ни, че той да нееще да говори с нас. Значи необходимо е предварително да уточним кои въпроси са неудобни за нашия събеседник и да не му ги задаваме. Или да ги оставим за накрая. *Понякога* в разпита помага изваденият пищов - това има стряскащ ефект. Размахването на оръжие под носа на някои особи обаче може да завърши и не съвсем благоприятно.

Предметите

Няколко са начините, по които се сдобиваме с джаджите, необходими на нашия герой. *Който* поне веднъж е играл игра от този вид, знае че всяко място на екрана трябва да се изследва старателно. Някои вещи са толкова дребни, че когато минаваме през тях само с курсора изобщо няма да забележим как си променят цвета. Затова трябва бавно-бавничко да изследваме помещенията. Случва се, да речем, McCoy да влезе в помещение и да застане в средата, засланяйки някакъв предмет. Значи, преди да напуснете локацията, претърсете и мястото, където е стоял нашият герой. *Второто* изворче са снимките. Някои предмети можем да придобием в две „версии" - например намираме в хотелската вана гилза и същевременно я виждаме на снимката, която един колега показва в бара. Естествено, излишно е да се събират дублиращите се доказателства (и вещевите, и тези от снимките), но и да го правите, не губите нищо. Не забравяйте: след вземането на предмета надзърнете и в KIA, така той да бъде „заплют" с натискане на бутона на мишката и съответно - приет от McCoy. *В* полицията има помещение, където се намира главната база от данни, използвана от всички членове на отряда на Ловците (на втория етаж, заедно с ESPER). То им позволява да си разменят доказателства, да се възползват от чуждите открития и пр. Това е и сборното място за доказателствата, които се изследват от Dino klein в лабораторията на третия етаж. И тъй като те са много важни в началото на неговата експертиза, наложително е да използвате базата от данни.

ESPER

Обработката на снимките в BLADE RUNNER е рутинна. Понякога е приятно, друг път е дразнещо занимание, но пък можем да се вживеем в ролята на човек, който упражнява тежка професия. Обработката може да се направи на две места - в жилището на McCoy и в стая на втория етаж в полицейския участък. *За* обработката, разбира се, са необходими самите снимки, а те се намират доста често. И щом ги открием, трябва възможно най-бързо да ги запратим в най-близкия ESPER - те са безценен източник на



информация. *Ако* мечтаният образ е вече пред вас, започва истинското забавление. Снимките се разглеждат сравнително лесно. Първо се съсредоточаваме върху фигурите на хората и, най-вече върху лицата им. Което не е всичко - освен на лицата понякога трябва да направим фотоувеличения примерно на ръцете (снимката на Eisenduller). После трябва да проявим интерес към...всичко останало. Кученцата, масичките, кошничките, регистрационните номера, камерите и т. н. Всичко подозрително трябва да се провери. Без да забравяте обаче да не се отказвате, ако намери-





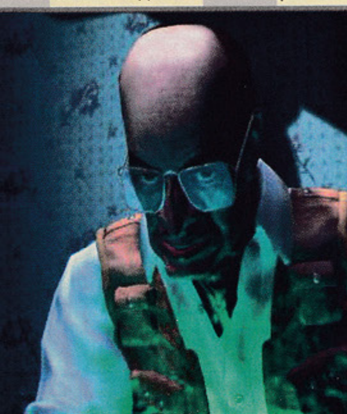
те само две-три следи - може да има и още. Възможно е понякога снимката да се scroll-ира встрани и извън ръба на първоначално видимия фрагмент има важен обект (например Moonbus). Ако дадения фрагмент съдържа някаква следа, McCoy ще го изкопира. Чак когато сме напълно сигурни, че не сме пропуснали нищо, вече бихме могли да се заемем с преглеждането на снимките.

Voigt Kampff

Тази проверка не е сред най-любимите на жителите на Лос Анжелис през 2019 г. Почти всяка особа, на която предложим да се изследва, ще реагира негативно, но какво да се прави... Когато вече се е стигнало до теста, пред очите ни се появява машината и започваме. ***Калибровавме*** апаратурата чрез левия бутон. Първото му натискане поставя оптимален праг на отговорите на разпитваното лице. Този праг се означава с точка, разположена над скалата със стрелката. Можем веднага да пристъпим към същинското тестване или да довършим калиброването (чрез още две натискания на същия бутон). ***Проверката*** започва със задаване на въпроси с най-слабо емоционално натоварване. Докато изследваният отговаря, ние следим показанията на скалата. Ако стрелката не стига до маркираната при калиброването точка, значи изльченият при отговора емоционален заряд е прекалено слаб. Ако пък стрелката излети твърде високо, това ще рече, че разпитваната особа е много ядосана. В първия случай трябва да зададем по-натоварващ въпрос, а във втория - да сменим въпроса с друг, който да е с по-слабо емоционално натоварване. Продължава се по същия начин, като се задават такива въпроси и в такава поредност, че стрелката да остава най-близо до маркираната при калиброването точка. В същото време не бива да се допуска подложеният на разпит нито да се отегчава, нито да се дразни, защото това може да доведе до преждевременен край на проверката. Проведем ли я умело, тестът ще завърши автоматично с резултат от класифицирането на изследваното лице.

Малки тайни

Дойде време да ви издам няколко конкретни тайни, свързани със самото разиграване. „Пищовите", които ви предлагам, са подредени горе-долу хронологично. Е, ако понякога не срещнете някого или на даденото място нищо не става, изчакайте, направете нещо друго и после се върнете. Възможно е точно този някой (или точно това нещо) да се появи. Представям ви само ситуации, които не са чак дотам очевидни и могат да създадат известни трудности. Имайте предвид, че ако изпълнявате само споменатите действия, в никакъв случай няма да завършите играта.





√ След подробно проучване на мястото на престъплението пред магазина на Runciter влез вътре и вдигни гилзите от пода.

√ На една от снимките, взети от разбитата камера на Runciter, има две важни следи - лицето на Clovis и регистрационния номер на колата му. На втората снимка - на масичката в дъното - се вижда менюто на ресторанта.

√ Подгони плешивия дебелак, който е готвач в ресторанта. Дай пари на бедняка и той ще ти посочи накъде е избягал мъжът. Порови се малко из боклука. Изкачи стълбите, иди до вратата и виж сметката на дебелака.

√ Не забравяй да храниш и да галиш Maggie, да проверяваш съобщенията в автоматичния секретар и да гледаш телевизия.

√ Разпитай типа в затвора. Можеш да му направиш тест VK.

√ Когато свършиш с всичко, не забравяй да преспиш вкъщи.

√ На снимката с убийството на Eisenduller разгледай между другото и едно от кученцата. На нашийника му е паролата, с която ще си осигуриш достъп до компютъра.

√ Срещата с Tyrell ще осъществиш едва след като Gizza ти я уреди.

√ За да накараш Bullet Bob да ти ремонтира техниката, най-напред поговори с оплакващия се от него мъж - в близост до заведението, чието голямо лого е водно конче. Щом научиш от търговеца, че Bob е странен, иди и поговори с него. Той може да ти продаде по-качествени муниции, както и да ти нагласи KIA така, че след download-иране на данни в главния компютър на полицията сам да прецениш кои данни да задържиш само за себе си. Можеш също да го изследваш с VK.

√ Преследвай типа с апарат, докато стигнеш до стълба в дясната част на екрана.

√ В отсъствие на Gizza от стаята му вземи поръчката от бюрото и поговори за него с мъжа от стрелбището.

√ В Dermo Design възможно най-бързо простреляй белезниците на типа и бягай с колкото си сили имаш.

√ В хотел Bredburry включи ксерокса; на покрива ще се качиш, като счупиш стъклата на шкафчето и се изкатериш по него като по стълба.

√ Щом се освободиш от стола, към който си завързан, вземи сиренето от пода до същия стол.

√ Във въртящата се част на клуба можеш да влезеш само като отстраниш портиера. Приближи се до танцуващото на естрадата момиче и поговори с него. Когато портиерът наближи, бягай към въртящата се седалка.

√ В игралния салон по-добре не пипай Lucy; не я моли и за тест, защото ще ти избяга. Ще можеш да я убиеш в лабиринта (не е лесно, но е възможно).

√ В гардеробната на танцьорката се опитай да направиш тест VK.

√ Когато Crystal те освободи, връщай се горе и иди в залата с прожекционното устройство. Строши го, щом те заслепи, и бързо се качвай горе. Достатъчен е един изстрел в пердетата.

√ Край двамата полицаи в едно от местата в канала не може да се мине. Трябва да направиш нещо друго (например да вземеш нови муниции от оръжейния склад близо до магазина Izo).

√ За да се разбереш с пияницата, трябва да му дадеш бутилка алкохол от бара на Animoid Road.

√ При клетката с плъха ще се поизмъчиш малко. Трябва да застреляш гризача възможно най-близко до ръба от дясната страна.

√ След разговора с близнаците възможно най-бързо иди в офиса на Tyrell и спечели DNA.

√ Убивай предателите при всяка възможност.

√ Гориво за Moonbus има при трупа на Crystal.



Сюжетът на добавката към DUNGEON KEEPER под надслов THE DEEPER DUNGEONS или Дълбоките Подземия, е подобен на познатите ни от добрите стари филми на ужасите, т.е. врагът уж е умрял, но всъщност оживява и продължава да гаднярства. DK завърши с убиването на Avatar. Сега се оказва обаче, че поддръжниците му са успели да го съживят и с това са ти създали доста нова работа: петнайсет нива за единичен играч и също толкова за режим multiplayer. Нивата са разнообразни и интересни. Още в първото от тях биваш хвърлен в дълбоки води - можеш да започнеш да изграждаш почти всички помещения. Играчите, свикнали със старите познати трикове като принасяне на жертви в Храма, могат веднага да се възползват от тях. По-късно обаче предизвикателствата стават по-сложни. *Не* си длъжен да преминаваш всички нива подред, можеш да си избереш произволно ниво. Противниците тук са сякаш по-интелигентни, могат да продават зали и клопки, а това значи, че сега трябва да бъдат оценявани много по-правилно, отколкото във версията-майка. Авторите са се възползвали от случая и са поправили няколкото грешки, които се бяха пръкнали в DK. Например чудовищата вече не могат да се телепортират на неизследвани територии. Дружинката, чийто лидер загива, пък сега просто избира нов и продължава пътя си. *Честно* казано, авторите на добавката все пак не са се постарали кой знае колко. Добавката няма ново интро (аз просто мечтая за сцената, в която Avatar бива съживен от своите побратими), нито добро представяне на държавите, които предстои да бъдат покорени. Графиката е може би мъничко по-добра, а атмосферата на ужас и мрачна страховитост е запазена. Нивата са интересни, но оставят впечатлението за стара манджа, притоплена набързо и затова останала без нови мерудии. Може би съм очаквал прекалено много, в бъдеще обаче бих помолил за някакво ново помещение, магия или чудовище.







DUNGEON KEEPER
the deeper dungeons

BULLFROG
PC DOS/WIN'95
Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM
Оценка 7/10

Първата от добавките към MAGIK: THE GATHERING има подзаглавие SPELLS OF THE ANCIENTS и обогатява основната версия със 143 карти. Те принадлежат към второто издание M:TG - Unlimited и първите две разширения Arabian Nights и Antiquities. Освен това SOTA също съдържа 6 карти, които бяха разпространявани в самото начало на съществуването на играта. *Сред* картите от тези комплекти са някои от най-мощните, които вече са изтеглени от печат (Ali from Cairo, Ancestrall Recall, Berserk, Juzam Djinn, Khabal Ghoul, King Suleiman, Kird Ape...). За тяхната ценност може да се съди по факта, че с някои от тях не може да се играе на турнирите, а другите могат да присъстват в тестето само по една, тъй като тяхното изтегляне често предрешава изхода на дуела. *Съвсем* естествено е, че едновременно с на новите карти се появиха и няколко десетки готови тестета, използващи техните възможности. Противниците, които можеш да срещнеш в Shandalar, са получили много от тези тестета, тъй че допълнително могат да избират дали да играят с ново или със старо тесте! *По* време на играта се вижда ясно колко много специално внимание е обърнато, за да се подобрят алгоритмите на изкуствения интелект. Противниците играят по-добре, макар да мислят по-дълго. На най-трудното ниво, когато на масата лежат около петнайсетина карти, турът на компютърния играч трае понякога десет-двайсет минути. *За* съжаление, авторите не са успели да елиминират изцяло безсмислените разигравания на компютъра - те се срещат все по-рядко, но се срещат. И още: въвеждането на новите карти е довело до появата на досадни гафове, но MICROPROSE реагира незабавно и в Интернет вече е достъпна поправената версия на програмата. *Добър* подарък е зареденият в компютъра най-популярен турнир, наречен "Sealed Deck". При него всеки от участниците получава идентичен комплект запечатани стартери и booster-и, от които после подрежда тестето - не е позволено да се използват никакви други карти за магия. Плюс на системата е равноправието на участниците, а без значение е колко дълго се събират картите. Що се отнася до шанса на играчите, той, както си му е редът, зависи от изтеглените карти, което за едни е недостатък, а за други - достойнство, придаващо пикантност на играта. Жалко, че поради сложните правила на играта и големия брой карти компютърът не е в състояние да изгради едно наистина силно тесте и опитните играчи се справят с него без проблеми. *Минус* за играта е, че не е променено управлението на персонажа. Както и по-рано, спирането на героя изисква да се натисне клавиша "интервал", което често затруднява дуела с по-силния противник. Не е подобрено също графичното оформление. *Вече* се работи върху поредната добавка: DUELS OF THE PLAINSWALKERS, която освен новите карти (от Legends и The Dark) ще даде възможност да играят няколко души. Планира се обслужване на Интернет, локални мрежи и модеми!





MAGIC: THE GATHERING
- spells of the ancients

MICROPROSE
PC DOS/WIN'95
Min. 486 DX4/100, 16 MB RAM
Оценка 8/10

reNEWed

DIABLO hellfire

Разширенията обикновено обогатяват игрите с нови сценарии, нива и елементи, без да променят основната схема. Такава е и добавката към HELLFIRE: осем нови нива на два различни терена, няколко нови приключения, нови чудовища, магии, предмети и нов персонаж - monk, или по нашенски монах. Това е доста скромно в сравнение с DEEPER DUNGEONS, добавката към DUNGEON KEEPER, където се прибавят 30 нови сценария. DIABLO-маниаци обаче също не липсват и издателят е бил много наясно с този факт. За съжаление, добавката е само за един играч, макар че вече се появи неофициален patch, който включва режима multiplayer, но само при модемна връзка и локална мрежа. Това значи, че на Battle.net няма да видим нови нива, нито пък ще играем с монаха. Докато не се появи нов patch... *В* последния акт на DIABLO успяваме на 16-то ниво на катедрата да докопаме злия демон. Кой тогава е главният ни противник в HELLFIRE? Той е демонът Na-Krul, някогашен генерал на самия Diablo. Едно нещо с твърде големи амбиции и... предало шефа си, чиито сметки излезли криви, победено и изпратено на заточение в Преизподнята. В интрото на играта виждаме как безотговорен маг призовава демон. Така Na-Krul се завръща от небитието и заедно с орди кошмарни чудовища спретва ужасно



отмъщение. Да атакува от най-неочакваната страна - откъм Криптата, разположена до подземията на катедрата в Тристам; после да изпълзи на повърхността и да довърши унищожителното си дело. Кой ще спре Na-Krul? Ясно кой. Боецът, който ще усмърти Diablo, т.е. ти. *Въпреки* че интрото е различно, играта тече както и преди. Още от самото начало трябва да чистим подземията, започвайки от първо ниво. Е, можем да пренесем измайсторилия се герой от DIABLO, но тогава той губи всички предмети и му се налага да започне от нулата. Разликата е там, че набралият опит храбрец може да постига всичко по-лесно. Без, естествено, да му се размине упоритото покоряване на всички нива, увенчано с повторното екстерминиране на Diablo. За любителите на предизвикателствата са предвидени три степени на трудност на играта (както в режима multiplayer на DIABLO). *Само* за късметлиите в селцето има входове към допълнителните нива. Първите четири от новите осем нива са под формата на quest, възложен от Фермера (нов персонаж от селото - момченце, което пасе крави). До тях можеш да стигнеш, като вдигнеш във въздуха (със "свещената ръчна граната", получена от Фермера) гъмжилото от пипала отвъд втория, нов мост. Така се отваря път към Гнездото (Nest), което бъка от насекомоподобни чудовища. Мисията завършва с усмъртяването на царицата на тези инсекти. Умирайки, тя подхвърля картата, която отваря гроба на селското гробище, а то е вход към Демоничната Крипта, т. е. към останалите четири нови нива. На дъното на криптата, покрито с всевъзможни трупове, дебне Na-Krul. *Защо* обаче след като завършването на HELLFIRE и без друго налага да се мине повторно през DIABLO, играта да не се започне с нов персонаж - с монаха? *Монахът* е комбинация от качествата на останалите герои, но заедно с



това има свои особености. Първата: негово изучено умение е Търсенето (Search). Втората: той получава по-малко рани от останалите, сякаш има по-голяма Жизненост. Умението Търсене (което се проявява под формата на магия) позволява да съзрем в мрака на подземията, рухващи сред прах, пушилка и кръв, предметите, които трудно се забелязват, дори когато се претърсва с курсора целия екран. *От* новите предмети по-важни са широко срещаните тук смазочни масла за оръжията, които подобряват тяхната издръжливост или увеличават ефективността им, както и руничните камъни, които, хвърлени в определена посока, стават поразяващ капан за минаващите наоколо чудовища - с огън или електричество. Що се отнася до артефактите, засега съм открил два лъка, първият от които стреля със светкавици, а вторият изпуска по три стрели наведнъж. От новите магии много ми допадна Стената на Светкавиците, действаща на принципа на Wall of Fire. Кръгът от Пламъци говори сам за себе си, докато на свой ред Immolation позволява да мятаме едновременно голям брой огнени топки в различни посоки. Затова пък простата магия на Warp е кръстоска от Teleport и Town Portal, тъй като пренася героя в близост до стълбите. *По* отношение на графиката и звука HELLFIRE е на нивото на DIABLO. Новите музикални мотиви и тук засилват страховитото настроение, а обликът на новите чудовища тъне в познатия ни мрак. Помещенията и коридорите в Гнездото са с гнусни розоватожълти мехурести стени, а вместо стандартните бъчви има пашкули, напомнящи тези от "Пришълец". На свой ред Демоничната Крипта асоциира с катакомбите на средновековните замъци, само дето потоците лава едва ли са били по вкуса на тогавашните рицари. Нови чудовища като трупоподобният Lich, изстрелващият енергия Psychorb или полуматериалният Unraveler, когото много трудно уцелваме, допълват картинката. *Играта* оставя известно неудовлетворение. За толкова висока цена на човек му се ще да види нещо повече, без да повтарям споменатата вече невъзможност да се играе на Batlle.net. Жалко! Затова добавката е с по-ниска оценка от тази на първоначалната DIABLO.

BLIZZARD/SIERRA

PC WIN'95

Min. Pentium 60, 8 MB RAM

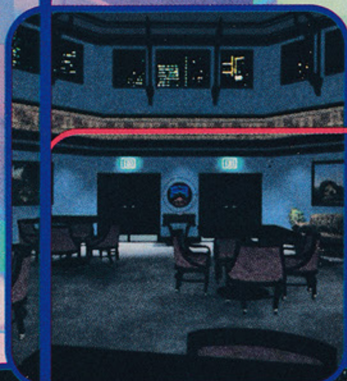
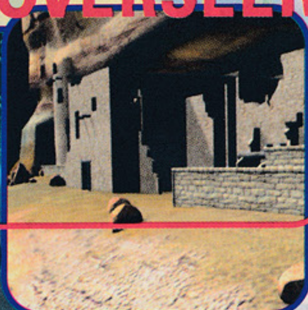
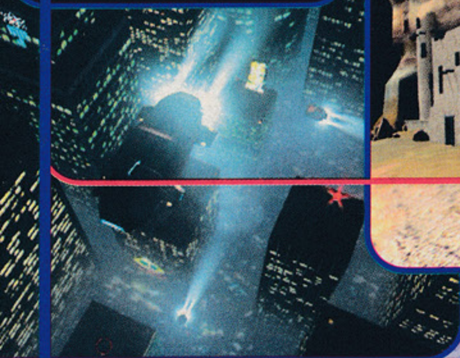
Оценка 6/10

ОЧАКВА-ЙТЕ





TIPS & TRICKS

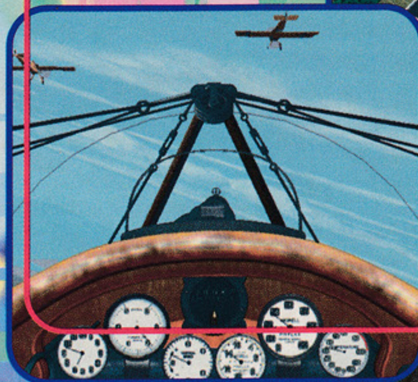
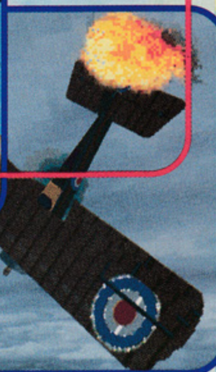
TEXT MURPHI OVERSEER

TOURING CAR



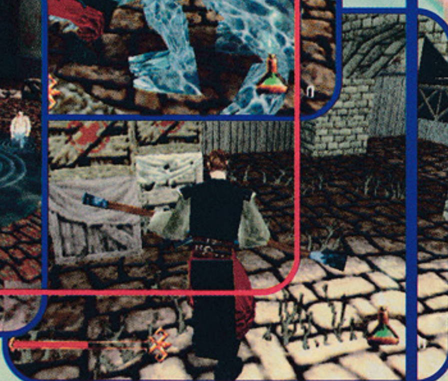


RED BARON 2

NIGHTMARE CREATURES





SANITARIUM

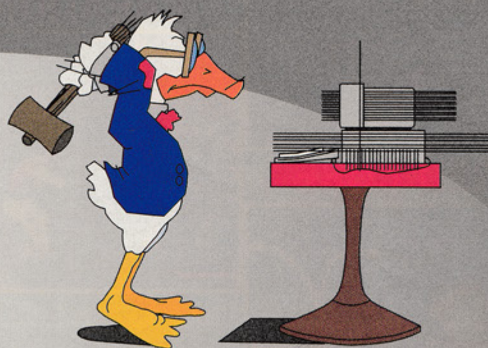






INTERNET Agency

НЯМА НУЖДА ДА ТЪРСИТЕ ПОВЕЧЕ!



УСЛУГИ:

- Dial-up
- Достъп до WWW
- Работа в Интернет
- Информация за учебни заведения в цял свят
- Запознанства по Интернет
- Игри on-line в Интернет
- E-mail

КУРСОВЕ:

За начинаещи:

- компютърна грамотност
- работа в Интернет

За напреднали:

- създаване на Web Pages (HTML)
- Java Script
- Java

София, Национален дворец на културата
Билетен център - 9.00 до 19.00 часа
тел.: 91 66 22 13, 974 35 55
e-mail: agency@sf.icn.bg

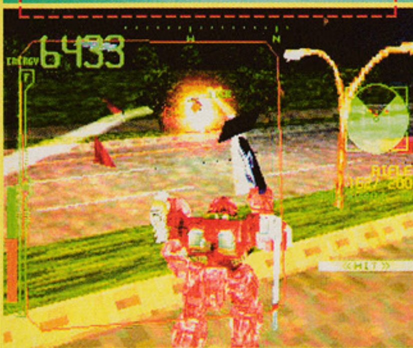


PlayStation

Със SONY всичко е както преди: фирмата продължава да не насмогва с продукцията на конзоли, въпреки че отвори няколко нови фабрики в страните от третия свят. На огромна популярност се радва аналоговият joypad, но на практика той не може да се купи. SONY реагира като пуска в продажба нова версия на аналога - с вибрации (a'la Rumble Pak за N64). Joypad-ът се нарича Dual Shock. През януари се появиха и няколко отлични игри, три от които заслужават специално внимание. В бързия и изненадващ ARMORED CORE, реализиран със страхотно усещане за темата, играчът контролира стоманен робот с порядъчни размери, който изпълнява различни мисии, поръчани от мегакорпорация. В COOL BOARDERS 2 (продължение на играта от миналата година) ефектните скокове на сноуборда стават за всеки ежедневие - както за състезания, така и на специално пригодена за различни трикове писта. В прекрасно рекламирания NIGHTMARE CREATURES вилнеещи зомбита получават равностоен противник в лицето на безстрашния воин, управляван от геймъра. За да очисти града от гадините, той трябва да предприеме експедиции из мрачни и опасни квартали.



ARMORED CORE





NIGHTMARE CREATIONS





COOL BOARDERS 2



SEGA SATURN

SEGA се е захванала да подписва наляво и надясно договори с девелоперите, които вече работят над игра на нова конзола с криптоним Dural - напоследък между другото и с ELECTRONIC ARTS и INTERPLAY. В същото време фирмата обещава, че още една година няма да забрави за Saturn, доказателство за което са трите януарски игри. И трите са спортни, а както знаем, доскоро този вид игри беше пренебрегван от концерна. STEP SLOPE SLIDERS е отговор на PSX-овия COOL BOARDER 2 - значи ни чакат емоции, свързани с безумно спускане със сноуборд. NBA'98 и NHL'98 са подобрени и актуализирани версии на миналогодишните спортни игри, което е нещо познато от практиката на другите фирми и особено на EA SPORTS. И двете игри са достойни конкуренти на своите PSX-ови аналози.



STEP SLOPE SLIDERS





NHL'98





NBA ACTION'98



NINTENDO 64



NINTENDO определено иска да е върхът, и то не само с нови игри. На последния панаир "Spaceworld" фирмата показа множество периферни устройства за N64: например мишка; специална кутия за компактдискове; frame-grabber, ловящ картини от TV; система за гласово управление; камера и принтер за GameBoy... Когато се оказа, че с FINAL FANTASY 7 интересът към конзолните role-playng игри се завръща, концернът се реши на правилната крачка. В средата на годината вероятно ще видим така очакваната от феновете на водопроводчика и неговата компания игра LEGEND OF ZELDA - THE OCARINA OF TIME. Първата ZELDA е най-популярната игра за ръчна конзола GameBoy; тя се продаваше с милиони и милиони по целия свят. Новата 64-битова ZELDA изглежда така великолепно, че сваляме шапка, само като я погледнем. Добавим ли към това, че за играта отговаря Шигеру Миямото - създателят на всичките игри с Марио, Йоши и други популярни герои, може да се очаква голям хит. В съответствие с принципа си за възобновяване на стари игри с ново оформление NINTENDO подготвя и 64-битова версия на класиката от SNES под заглавието F-ZERO. Футуристично състезание, което ще тушира WIPEOUT 2097? Ще видим, но да не забравяме, че PSYGNOSIS също работи над третата част на WIPEOUT...



LEGEND OFZELDA





F-ZERO X





Тази рубрика е безценното помагало за изнервените и бесните, които са на път да изключат компютъра си с чук. Спокойно! Тук ще получите подходящата информация, подадена по подходящ за целостта на компютъра ви начин. Съветите и триковете ще ви направят непобедими. За по-голяма яснота избягваме пустословието и подаваме информацията възможно най-лаконично - само команди и значението им, без излишни обяснения. С други думи, t&t са нещо като необходимо допълнение към всичко друго в списанието. Enter!

NBA'98

*За да играеш с един от скритите отбори, състоящи се от хората, разработвали играта, избери в главното меню **Rosters**, след това избери опцията Create Custom Team и напиши едно от следните названия:*
EA Europals; Hitmen AllSort; Hitmen Coders; Hitmen Earplugs; Hitmen Idlers; Hitmen Pixels; QA Campers; QA Dbuggers; QA Testtubes; TNT Blasters.

DUNGEON KEEPER

Комбинации, даващи интересни ефекти:
*В храма направи жертвоприношение от **муха и паяк** и ще заловиш магьосника.*
*Ако принесеш в жертва **две мухи** - край на настоящия ти изследователски проект;*
***два бръмбара** - край на настоящия ти строителен проект;*
***бръмбар и паяк** - черна дама;*
***три паяка** дават жлъчен демон.*

TIPS & TRICS

CARMAGEDDON

*Впиши кода ENABLE в менюто, където избираш колата, състезанието и т.п. Ще получиш всички коли и достъп до другите трасета. По време на играта натискай **F4**, докато се появи Cheat Menu:*
***F5** - ремонт; **F6** - безсмъртие; **F7** - 30 секунди; **F8** - задържане на часовника; **F11** - +500 кредита; **SHIFT-F7** - добавя 300 секунди;*
Power-up:
***0** - Bonus; **1** - Mega bonus; **2** - залепени минувачи; **3** - големи минувачи; **4** - избухващи минувачи; **5** - нещо за теб; **6** - турбо минувачи; **7** - неразрушимост; **8** - безплатни ремонти; **9** - моментални ремонти; **SHIFT-0** - време за спиране; **SHIFT-1** - под вода; **SHIFT-2** - допълнително време; **SHIFT-3** - хопа; **SHIFT-4** - някой избухва (ха-ха-ха); **SHIFT-5** - замръзнали противници; **SHIFT-6** - замръзнали ченгета; **SHIFT-7** - турбо противници; **SHIFT-8** - турбо ченгета; **SHIFT-9** - проблеми с притеглянето; **ALT-0** - pinball; **ALT-1** - муха; **ALT-2** - гумена топка; **ALT-4** - минувачи на картата; **ALT-5** - минувачи на разположение; **ALT-6** - хлъзгави гуми; **ALT-7** - унищожаване на XL; **SHIFT-ALT-2** - моментална спирачка; **SHIFT-ALT-4** - турбо!; **SHIFT-ALT-5** - мега-турбо!!; **SHIFT-ALT-6** - слепи минувачи; **SHIFT-ALT-7** - възкръсващи минувачи; **SHIFT-ALT-8** - безплатно оздравяване; **SHIFT-ALT-9** - твърда машина; **CTRL-0** - изненада; **CTRL-1** - наркотици; **CTRL-3** - вземане на минувачи*

TEST DRIVE 4

Влез в опцията Save Game, избери слот 10, напиши cheat и натисни Enter. Ако си въвел правилен код, ще чуеш звук.
STICKIER - изключване на катастрофите 3D. При сблъсък колата остава на земята; **AARDVARK** - всички катастрофи са изключени, колите са като призраци; **ITSLATE** - без специалните ефекти (само за 3Dfx версията); **CREDITZ** - ще видиш всички създатели на TD4; **SRACLLA** - всичките четири скрити коли; **LEVELLLA** - открива нощните пътища; **BANDW** - черно/бяла версия (!?); **COLOUR** - връщане към цветно; **MIKTROUT** - коли във версия за Гъливер; **MPALMER** - коли във версия за лилипути; **GONZON** - пълен напред и затегни коланите; **GONZOFF** - и отново бавно; **BIRDVIEW** - изглед от хеликоптера над пътя; Няколко тайни кода: **ASTDERC, TSTIDERC, DSTIDERC, MASTER**

AHX-1

Запиши се като Viper. Така можеш да избираш всички мисии и да вписваш кодове. Кодовете изчуквай по време на полета:
ALT+I - неразрушимост; **ALT+L** - безкрайни боеприпаси; **ALT+R** - липса на повреди; **ALT+A** - всички цели на радара; **ALT+X** - бум; **ALT+Q** - реалистичен/arcade модел на полета; **ALT+K** - без дим; **ALT+J** - framerate

MYTH

За да влезеш в каквото и да е ниво в MYTH, задръж **шпацията**, докато избираш нова игра.
Когато започне разиграването, натисни **CTRL и плюс** - моментална победа.

UPRISING

CHUMP - неразрушимост. За да задвижиш CHUMP, натисни M, напиши CHUMP и натисни Enter; **DANGEROUS** - безкрайно количество боеприпаси. Също като при **CHUMP** - първо M, после пишеш DANGEROUS и Enter; **TUFF ASS** - супер оръжия. Същата процедура (само че пишеш TUFF след M и потвърждаваш с Enter); **SUPER CHUMP** - супербързина, неразрушимост. За да активираш този режим, трябва да имаш активиран CHUMP. После отново натискаш M, отново CHUMP и Enter; **DANGEROUS CHUMP** - безкрайни боеприпаси, неразрушимост. За да активираш този режим, трябва да имаш активирам CHUMP. Сега натисни M, напиши DANGEROUS и, разбира се, Enter; **TUFF ASS CHUMP** - супероръжия, неразрушимост. За да го активираш, трябва да си в CHUMP. Сега M, пишеш TUFF и Enter; **DANGEROUS SUPER CHUMP** - Безкрайни боеприпаси, супербързина и неразрушимост. Трябва да имаш вече активиран SUPER CHUMP. После натискаш M, пишеш DANGEROUS и Enter; **TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP** - безкрайни боеприпаси, супероръжия, супербързина, неразрушимост.

TOMB RAIDER 2

Skipper leveli: Когато се намираш на едно от нивата, трябва да изпълниш следния танц. Извади светещата бомба, направи една крачка напред, една - назад, завърти се три пъти около оста си (посоката няма значение) и скочи напред.
Всички оръжия: извади светещата бомба, направи една крачка напред, една - назад, завърти се три пъти около оста си (посоката няма значение) и скочи назад.

TUROK the dinosur hunter

DDDNSTBR - безсмъртие; **NDNP** - по cipping; **THMSCLS** - всички оръжия; **LNJHNSN** - безкрайни боеприпаси; **RBCHN** - големи глави; **GNNTRTMNT** - цялата карта; **JSNCRPNTR** - микропротивници; **MTTSTBBNGTNB** - ниво 1; **DRRNSTBBNGTN** - ниво 2; **MKJNK** - ниво 3; **PTNDNCN** - ниво 4; **NNTND** - ниво 5; **TRMNN** - ниво 6; **JMDNN** - ниво 7; **MRGRTTRR** - ниво 8; **JFFSPNGDNBRG** - безкраен живот; **JHNTHMS** - longhunter; **STPHNBRML** - Mantis; **GRGMLCHCK** - T-Rex; **RNTRC** - campaigner; **BKSTRD** - летене; **FHGTBC** - противници.

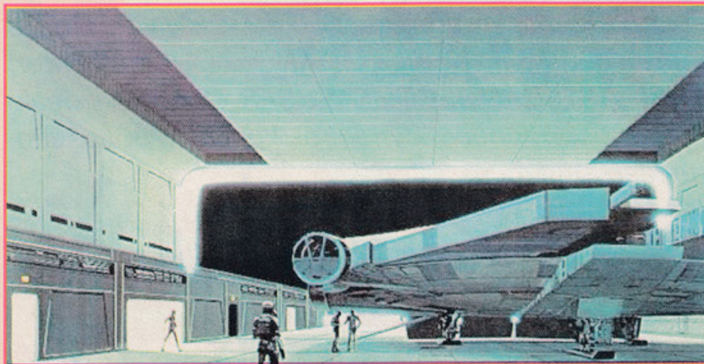
STAR WARS™

Творбите на татко Лукас са извън времето, супер и изобщо. Всичко това го знаем, но малко трябва да променим мнението си. Не смятайте, че предаваме идеалите си и мърсим собственото си гнездо, защото някой е създал още по-велико, по-мрачно и по-усукано произведение. Този някой е един от известните автори на НФ Тимоти Zahn. И е избран лично от Джордж Лукас, за да напише продължението на Star Wars. Но да дадем думата на самия него.

Трилогията за Thrawn

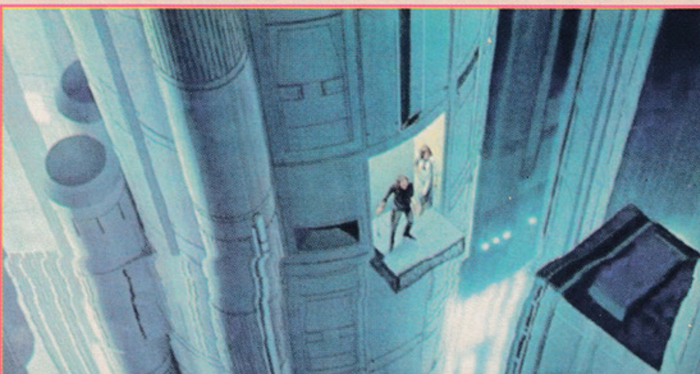
"Беше 16 ноември 1989, три дни след като бях дал последния си роман на своя нов издател Bantam Books, когато телефонът иззвъня. Беше моят агент. "Тим", каза той след обичайните любезности, "имам за тебе много интересна оферта". Така започна моят ангажимент в "Междузвездни войни". По-точно професионалният ми ангажимент. Личен контакт с "Междузвездните войни" имах преди около 12 години, когато седях с отворена уста в препълненото кино и гледах как имперският звезден унищожител се движи величествено в пространството. Май съм гледал "Междузвездните войни" 12 пъти. После нетърпеливо чаках "Империята отвръща на удара", а по-късно - "Завръщането на джедаите". Когато трилогията завърши и не можеше и да става дума за нещо повече, използвах ентусиазма си в нови проекти. А сега - неочаквано - в понеделник следобед "Звездните войни" се завърнаха при мен, но не като филми, а като книги. Именно тези книги ми бяха предложени. Следващите няколко часа блуждаех по дома си обгърнат от мъглата на възбудата, очакването и паниката, чудейки се по какъв начин мога да пресъздам история, съответстваща на представите на Джордж Лукас. На следващия ден създадох сюжетна линия, която стигаше за написването на убедителна история. До края на ноември нахвърлих скици на трите книги и ги изпратих на Bantam. Следващите няколко месеца Bantam Books и Lucasfilm изработиха договора и приеха скиците ми. И най-накрая през май можех да се захвана за истинското писане. Поех си дълбоко дъх и започнах да работя." **Той** се захваща толкова всеотдайно, че написва нещо невероятно, което надвишава представите на Лукас поне с две глави. В крайна сметка, в съответствие с поръчката, той създава "Трилогията за Thrawn", която се състои от: "Наследникът на Империята", "Тъмната страна на силата" и "Последната заповед". Сред феновете на НФ по света има неписан закон романите на Zahn да се наричат епизод 7, 8, 9, т.е. продължение на филмираните епизоди. Разбира се, всички мечтаят точно те да бъдат филмирани. Лукас обаче се измъква, като обяснява, че засега е зает със снимането на prequeli, т.е. на първите три епизода. За да не си създава проблеми, Zahn пренася действието на своята трилогия пет

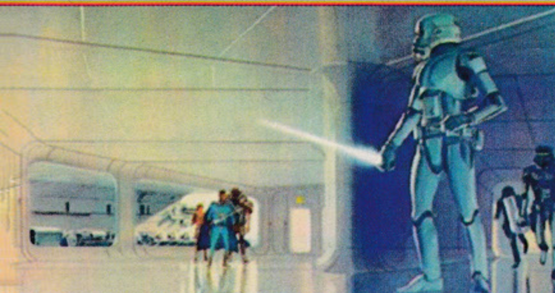






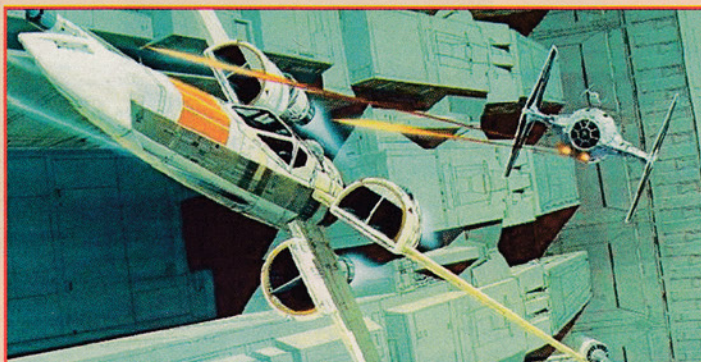








години след събитията от "Завръщането на джедаите". Този период е богат на нови събития, описани в романите на много други автори, създадени след книгите на Zahn, така че ще се отнасяме към тях като към несъществуващи. За пояснение - няколко факта от началото на "Наследника на Империята". Хан Соло и Лия Органа се женят и имат близнаци - Jacen и Jaina. Люк Скайуокър отива на последната си "среща" с Бен Кеноби и започва да разбира, че въпреки изминалите години той е в началото на пътя си на джедай. Световете, обвързани в Бунтовническия съюз, създават Новата република, чиято столица става бившият център на властта на Императора планетата Coruscant. Могъщата някога Империя се разпада, а каймакът на военния й елит загива по време на "Битката за Ендор". Изглежда че останките на Империята ще се унищожат сами в междуособни войни. Никой обаче не си дава сметка, че далече от Ендор се намира още един от великите адмирали на имперския флот, съвършеният тактик Thrawn. Докато Републиката се старае да присъедини и други светове към себе си, Thrawn започва подготовка за офанзива. В неговия мистериозно създаден план огромна роля трябва да играе Тъмния Джеда - Joruus C'baoth. Няма да описваме сюжетните линии по две причини. Първата е тяхното количество и честите, резки промени на действието. Вероятно, ако дори Лукас се реши да екранизира книгите за Thrawn и се опита да го стори приблизително точно, той ще направи не три, а девет филма. Втората причина: ако опишем съдържанието, ще ви развалим удоволствието от четенето на трилогията.



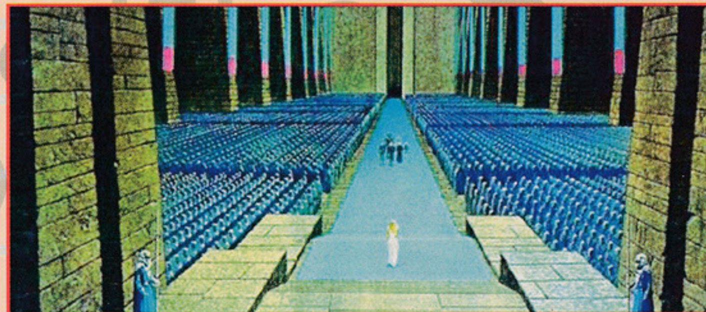
Светът

Тимоти Zahn показва изключително въображение в изграждането на своя огромен свят. В романите си той създава съвсем нови територии като планети-градове и космически станции. Всички те са отлично описани и създават атмосфера, която кара читателя да се чувства сякаш е в друго измерение. В трите филма видяхме само няколко свята, но едва сега и благодарение на Zahn наистина разбираме колко голяма е Галактиката на "Звездните войни". За да си дадете сметка за свършената огромна работа: описани са 39 планети с по няколко особени места на всяка от тях. Авторът нарочно избягва близките асоциации с познатите ни от филмите терени и герои (освен главните герои), за да е свободен, когато създава нова фабула. Ето защо в новата трилогия има места, за които никой по-рано не е чувал. Да речем, столицата на бившата Империя и скритата съкровищница на императора на планетата Wayland.

Героите

Аплодисменти за Zahn! За книгите си е измислил над сто нови герои. Всеки с минало, а практически всеки и със свои цели и собствен характер. Образът на великия адмирал Thrawn със сигурност е класически за Star Wars - спокойно може да се сравнява с направо митичния Дарт Вейдър и дори има много мнения, че той надминава своя тъмен предшественик. Следващият нов любим черен характер е Joruus C'boath, клонингът на Учителя Джеди, посредник в расовите конфликти, също като Джеди защитавал Старата република и убит предателски от Thrawn по време на клонинговите войни. След това е клониран от Императора и вече като Тъмен Джеди става пазител на неговата съкровищница в планината Tantis. Фактът, че Thrawn знае добре, че си има работа с клонинг, влияе значително на отношението на Великия адмирал към Тъмния Джеди, като го третира като инструмент. Това са само два образа от огромната галерия отрицателни герои. Свои нови герои има и Светлата страна. Ще споменем само трима. Talon Karrde, шеф на една от най-активно действащите групи контрабандисти. Първоначално организацията му, тъй като й липсва поле за маневриране, сътрудничи на Thrawn. Щом обаче ситуацията се променя, с риск за живота си той скъсва с този малко доходен договор и се старае да е относително независим, леко накланяйки везните към Новата република. Една от най-важните героини в групата на Talon Karrde е Mara Jade, неговата дясна ръка. Karrde с право я подозира, че има джедайски умения, защото по-рано тя е била императорски пратеник. Той открива нейните способности и ги използва за целите си. От предишния си работодател Mara получава лошо наследство. Умирайки, Императорът й предава с помощта на Силата образа на смъртта си от ръката на Люк Скайуокър. От този момент Mara обвинява младия джедай за загубването на положението си в Империята и на произтичащите от него привилегии. Според нея Скайуокър заслужава единствено смърт. ***Генерал*** Gram Bel Iblis е бивш сенатор от Старата република, член на групировката, дала начало на бунта. Генералът не се присъединява към Съюза на бунтовниците, но води собствена война с Империята. Много години по-късно, в критичен за Новата република момент, генерал Ben Iblis й помага със силите си по молба на Mon Mothmy, с която е скаран до смърт.







Епилог

Така изглежда един от най-привлекателните моменти, на който може да попаднат феновете на Междузвездните войни. Надяваме се, че онези от вас, които още не са прочели трилогията за Thrawn, скоро ще го направят към книжарниците.

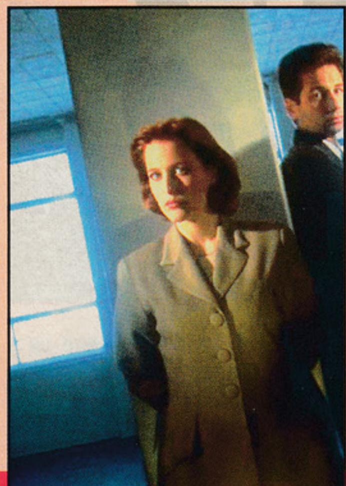
Нека Силата бъде с вас!

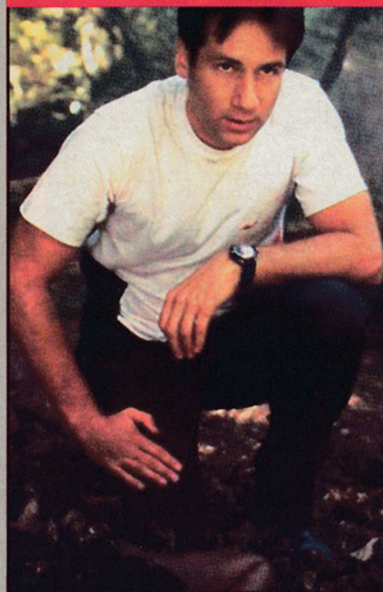
THE X FILES

Дълги години светът виждаше действителността деформирана, фактите - манипулирани, а истината - скрита. Знаеше се много по-малко, отколкото някой би допуснал, защото на никого досега не му е светнал пълният образ. Радвай се на миналото, наслаждавай се на настоящето, сражавай се с бъдещето, истината идва... **Така** изглежда почти дословният превод на т. нар. кино teaser (реклама) на "X-Files", излизащ по американските киноекрани преди "Пришълецът 4". Официалната дата на появата му в залите е 19 юни 1998, но благодарение на "National Enquirer" отсега научаваме повечко за фабулата. Ето няколко факта, прошепнати на ухо. **Действието** започва в северен Тексас преди повече от 35 хиляди години. Две маймуноподобия се бият с гущероподобно чудовище в ледена пещера. Смъртно раненото чудовище плюе черна кръв, която улучва единия от ловците. Кръвта сякаш започва да води свой собствен живот и светкавично влиза в очите и устата на маймуноподобното. Ловецът изпуска факлата и изкрещява ужасен... **В** този момент камерата се насочва към входа на пещерата. Там си играят няколко малки момчета. Същото място, но в днешно време. Едно от децата намира човешки череп, от който изтича черна кръв... **Седмица** по-късно около федерална сграда близо до Далас мощна експлозия унищожава колата на агент Mulder. Зрителите обаче въздъхват облекчено, защото агентът се измъква от колата - покрит с парчета метал и посипан със стъкло, но жив. **Mulder** получава потресаваща информация от д-р Aal Kurtzweil, приятел на баща му от щатския департамент. Възрастният господин твърди, че някои правителствени чиновници сътрудничат на извънземни, разчитайки, че те ще ги оставят живи. Експлозията е само част от широкомащабна акция за унищожаване на всички доказателства за съществуването на извънземните и за намеренията им да унищожат човечеството чрез смъртоносен вирус, разпространяван от заразени пчели. **По** време на един от нежните моменти във филма агентите Mulder и Scully все пак се целуват, но любовната сцена става прелюдия към истински ужаси. Когато устните на агентите се допират, сърцата на феновете замират от уплах: Scully е ужилена от пчела. Агентката изпада в шок, пристигат медиците. Докато помага на партньорката си, Mulder е ранен. Откаран в болницата, той се измъква от там, за да спасява Scully. Гол! А това е само началото на филма... **Горната** информация обаче не може да се смята за стопроцентово сигурна. Говори се, че май Крис Картър е разбрал, че чрез Интернет сценарият е излязъл на бял свят предварително и наредил да се преработи цялото действие. Нищо чудно, че Картър се грижи толкова за този филм - в края на краищата това е най-престижното му дете. Затова той вдига скандали дори за самото заглавие: първоначално филмът трябвало да се нарича "Backwood", но студията самоволно променя заглавието на "Fight the Future". Пфу!

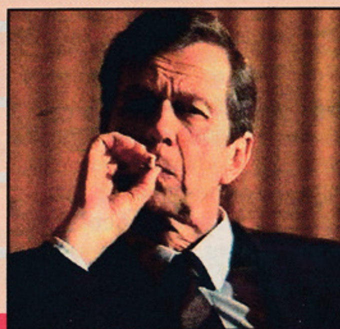















5
8